f. 8.95 / BFR 150 JAARGANG 5 / MAART 1997

POWER UNLIMITED

HET GROOTSTE GAMESMAGAZINE VAN DE BENELUX

EXTRA
NASCAR LAZERTREK WEDSTRIJD
8 PAGINA'S RED ALERT STRATEGY GUIDE

NINTENDO 64

STAR WARS: SHADOWS OF THE EMPIRE
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64
KILLER INSTINCT GOLD
MARIO KART 64
CRUISIN' USA

CLASH!

64-BIT FUNMACHINE VEROVERT EUROPA










TWISTED METAL 2 • FLYING CORPS • RAMA • 2XTREME • PINK PANTHER • FX FIGHTER TURBO • BUBSY 3D • SPACE JAM • REBEL ASSAULT 2 • DARK FORCES • AREA 51 • CONTRA • NASCAR 2 • COOL BOARDERS • BLAST CHAMBER • POWER F1 • SCORCHER • WWF IN YOUR HOUSE • LEGACY OF KAIN • BLUE ICE • RIOT • QIN • REALMS OF THE HAUNTING

PC CD-ROM, SUPER NES, GAME BOY, NINTENDO 64, MEGADRIVE, SATURN, CD-I, PLAYSTATION







Voor Verkooppunten:
www.via.nl/contact









MAIN-FRAME™
2
STAR WARS
VIDEO-GAME

Dit nummer





19

NINTENDO 64 SPECIAL

Eindelijk! De Nintendo64 ligt in de winkels. Alle reden dus voor een N64 special. Na Super Mario 64 en Pilotwings 64 (PU oktober '96) hebben we het volgende vijftal aan de tand gevoeld:
De verbeterde graphics, besturing en circuits geven **Mario Kart 64** precies wat zijn SNES voorganger miste. Een absolute topper!
In **Killer Instinct Gold** is het genieten geblazen voor de echte K.I.-fans. Ben je dat niet, dan zul je het van deze Gold-versie ook niet worden.
International Superstar Soccer 64 is een ontiegelijk vette voetbalgame, niks meer en niks minder.
Cruisin'USA ziet er aardig uit en het racen gaat ook redelijk maar het 'zweet in de bilspleet gevoel' is ver te zoeken.
Shadow Of The Empire is een beetje een mislukte mix van Dark Forces, Star Fox en Rebel Assault. Het eerste level is echter subliem en toont wat de N64 in z'n mars heeft.

QIN 36
Misschien nog wel beter dan Myst. Een heel mooi spel op alle fronten.

RAMA 37
Een SF-spel speciaal voor de liefhebbers van ruimteschepen, astronauten en techniek.

RIOT 38
Vind je voetbal een beetje soft? Baal je ervan dat Free Fight niet als officiële sport wordt erkend? Dan is Riot geknipt voor jou!



THE PINK PANTHER 40
Een redelijk geslaagde combinatie van leuk en leerzaam. Vooral aardig voor de jongere gamers.

FLYING CORPS 42
Meer dan een shoot'em up en niet zo droog als een flightsim. Vliegen, stunten en schieten en dat allemaal prachtig vormgegeven. Verder nog wensen?

SPACE JAM 47
Space Jam is grappig maar, ondanks de aanwezigheid van Michael Jordan, niet spectaculair.

NASCAR RACING 49
Uitermate geschikt voor de echte raceliefhebbers. Concentratie, uithoudingsvermogen en tactisch inzicht spelen een grote rol.

LEGACY OF KAIN 51
Een ijzersterk adventure waarin het bloed rijkelijk vloeit. Hoe kan het ook anders als je alleen blijft leven door het drinken van bloed van anderen.



BLAST CHAMBER 52
De ideale combinatie van puzzel- en actiespel.

CONTRA 53
Een knaller die de liefhebbers van het oude SNES spel Probotector zal doen watertanden.

COOL BOARDERS 55
Een ijzig cool snowboard-spel. Doe wie het eerst beneden is maar vergeet niet ondertussen ook je trucendoos helemaal open te gooien.

SCORCHER 56
Racen op een soort rijdende en vliegende skippybal. Grappig en spannend tegelijk maar alleen voor bezitters van een zware Pentium.



REALMS OF THE HAUNTING 58
De besturing laat te wensen over maar verder is Realms een tof, spannend en sfeervol spel.

STARWARS DUO 62
Veel filmpjes, hoge grafische kwaliteit en veelzijdige levels zorgen ervoor dat je je met **Rebel Assault 2** niet snel zult vervelen.
Dark Forces is niet meer dan een matige Doom-kloon, die zowel qua graphics als gameplay zwaar teleurstelt.



POWER F1 64
Op het geluid na een zeer realistische F1 sim met graphics om een puntje aan te zuigen.

Inhoud



Commentaar, kritiek, liefdesverklaringen, fanmail?
Schrijf ons:

POWER UNLIMITED
Postbus 9805
1006 AM Amsterdam

De redactie houdt zich het recht voor brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redactie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet geplaatst.

EERSTE 64 BIT

Toen ik laatst bij een vriend van mij was, zag ik daar een Atari 64 bit spelcomputer staan. En toen ik hem aanzette stond ik echt paf. Ik dacht dat alleen Nintendo de enige echte eerste 64 bit spelcomputer had.
Arjen Overmaat, Rinsumageest.

■ De Atari claimde met de Jaguar een 64-bit primeur te hebben, maar volgens ons hadden ze er 'gewoon' twee 32-bit processors ingestopt...

PSX IN CIJFERS

1,5 miljoen? Pfffff! Dit gaat over het novemberblad van jullie, bij dat United States of Adam gedoe. Jullie schreven dat Sony en Sega na een jaar zo'n 1,5 miljoen exemplaren hebben verkocht. Mooi niet! Ik zal jullie even bijpraten.
Er zijn in Japan de eerste dag 100.000 exemplaren verkocht van de PSX (PlayStation). Na 4 maanden waren dat er 1 miljoen (in Japan). Volgens het Britse weekblad (CTW) van september waren er toen 7,2 miljoen exemplaren de deur uit, in de VS 2,5, in Europa 1,2 en in Japan 3,5 miljoen. Er zijn nu wereldwijd 10 miljoen gezegenden met een PSX, en er komen er jaarlijks 1 miljoen bij. Ik hoop dat ik in jullie fantastische blad kom.
Sam Kurbali, Leiden

■ Reken maar dat je in ons fantastische blad komt, want we zijn altijd gevoelig voor een paar miljoen extra!

LAAIELICHTERS

Stelletje smerige etterige Nintendo-haters! Want dat zijn jullie, kloterige kuttekoppen!
Jullie willen natuurlijk weten waarom, want jullie weten natuurlijk niet waar ik het over heb (jullie weten trouwens nooit iets!). Nou ik zal het jullie zeggen. Gore laaielichters! Al twee maanden lang ligt Donkey Kong Country 3 in de winkels, en jullie hebben er nog geen woord over gerept, etters!
Nintendo Robin, Vijfhuizen

■ Zeker het vorige nummer niet gelezen, fijne gozer!

SONYA AAN FLARDEN

Hallo, stelletje freaks. Zijn jullie nou helemaal van de pot gerukt? Ik ben zwaar teleurgesteld in jullie review van Mortal Kombat Trilogy. Graphics een 10? Speelbaarheid een 10? Geluid een 10? Originaliteit een 10? Sodeju, wat triest. Worden jullie door Williams hiervoor betaald of zo? Kom op zeg, dit is toch geen waardering?
Ik zal eens laten zien hoe hij moet zijn: Graphics een 7; jammer dat de fatalities zo achterlijk nep zijn, een mens heeft twee armen, twee benen en een kneiter, hoe komt het dan dat als ik bijvoorbeeld Sonya aan flarden scheur, dat ik op de grond drie linker armen zie liggen en twee linker voeten? Tss, dat klopt niet! Geluid een 8; goede stem van Shoah Kahn, maar de geluiden van sommige spelers mogen wat volwassener. Speelbaarheid een 8,5; goede combo's, vette uppercuts. Originaliteit, en daar komt het, een 2,5; oud nieuws, oude technologie, been there before, seen it before, done it before, even sucked before! Eindcijfer een 6,5, dus geen 10, kneuzen. Geen wonder dat jullie met zo'n debiels en speels verhaaltje aan kwamen zetten over Liu Kang en zijn vriendje Scorpion. Jullie waren letterlijk uitgeluld over Mortal Kombat, snap dat nou en durf dat er volgende keer bij te zetten, oké?
Roderik Mos, Rucphen.

■ Hé, Roderik, ouwe pik! Alles kits in Rucphen?



VETSTE KRAKER



1000 maal dank Williams voor het uitbrengen van Ultimate Mortal Kombat op SNES, het is een vet spel. Vooral de negentien karakters en de nieuwe fatalities.
Beste Power Unlimited zet er verdomme eens wat codes in. Ik weet geen één code of fatality. Het lijkt wel of Mortal Kombat uit de mode is. Nogmaals, Mortal Kombat is de vetste kraker aller tijden.
Patrick Janse, Rijen

■ Mortal Kombat uit de mode? Het werd tijd! MK1, MK2, MK3, MK Trilogy, Ultimate MK, we zijn al die versies behoorlijk zat. Maar dat geldt overigens ook voor Street Fighter. Hopelijk kunnen we binnenkort weer eens een lading met echt originele beat'em ups verwachten.

IN HET KRUIS

Hoe gaat ie? Even over het oude nummer. Het was weer een grandioos exemplaar, totdat ik bij Fifa '97 kwam. Een 6.3 voor de PC! Man, hoe kom je erop.
Maar nu Red Alert! Een 9, maar wat zie ik bij de minpunten? Geen inzoom mogelijkheid. Ja, wil je zover inzoomen totdat je een soldaat z'n kruis kan zien? (Iets wat bij Tanya niet bepaald een minpunt zou zijn). En dan lees ik: 'Het grootste minpunt van Red Alert vond ik het geluid van de manschappen'. Nou, ik weet niet of jullie daar Oostindisch doof zijn, maar heb je een dief, een spion of een medic wel eens gehoord?
Daniel van Laarhoven, Oosterhout

■ For king and country!

NOG SNELLER

Kartonderdanen, laatst zat ik bij een maat oude PU's door te bladeren. Kom ik eerst in PU 12-'95 ene Casper tegen, nou daar kan ik kort over zijn; wat een kwibus. Later echter kom ik in PU 02-'96 Willem tegen die denkt de snelste te zijn. Hij vroeg zich af of er nog snellere tijden mogelijk waren.
Nou Willem hier is het bewijs. Voor mijn tijden op andere velden kun je schrijven naar de redactie van de PU. Want daar zijn ze bekend. Veel kartplezier in 1997, Willem.
Eef 'Lightning' de Bruin, Oegstgeest

SUPERLATIEVEN

In één woord geweldig, dat is de PU, het beste, grootste, mooiste, vetste en coolste gamesmagazine van de Benelux. Andere bladen leggen het af zodra zij het zouden moeten opnemen (waar aardig wat lef voor nodig is) tegen de PU. Het heetste nieuws uit Amerika en Japan, vele recensies, Yo! post en niet te vergeten power sales. De PU heeft niet alleen grote wedstrijden met prachtige prijzen, maar ook de nieuwste tips en trucs en natuurlijk de Qwifz (wat best uitgebreid mag worden).
Bob Wüst, Lochem

■ Kijk, dit soort brieven zien wij nou graag!

KINDJES MAKEN

Hallo stelletje ingegroeide teennagels. Hebben jullie soms last van Zuid-Hindoestaanse Kakkerlakken bacteriën. Sjongejonge, ik heb jullie nog zo gewaarschuwd. Nee, Ed.... Destruction Derby is niet goed voor je gezondheid. En al helemaal niet goed voor jullie grootste fan (ik, dus).
Ed, ga jij nou maar verder met kindjes maken want hier krijg ik toch vlekken van hoor. Disfucktion Derby

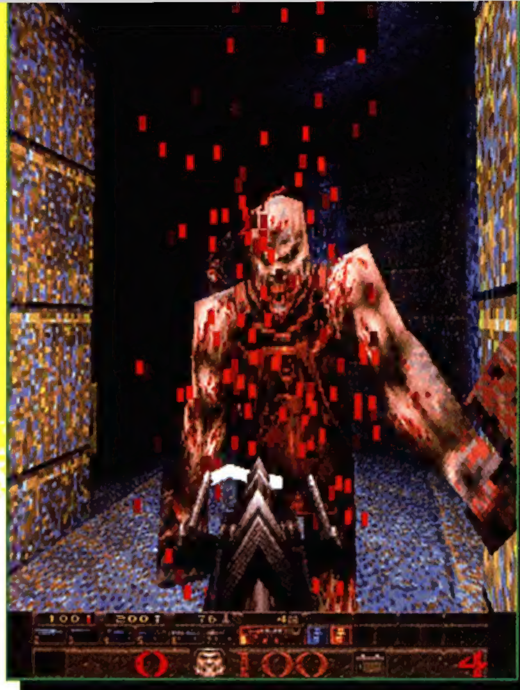


kan gewoon niet tippen aan Mortal Kombat Trilogy.
Dat wil dus ook zeggen dat dat irritante kutbroertje van Mortal Marcel zich wreed moet houden. Die kwarksnuiver stond in de PU van januari '97. En als die knurft z'n broer (Mortal Marcel) er op af wil sturen, moet hij dat zelf maar weten, ik wed dat hij de deurbel niet eens kan vinden. Zo, de meester heeft gesproken.
Evil Edward, Broens, De Blesse

■ Meteen Ed om commentaar gevraagd: "Welk ei gaat er nou Destruction Derby met MK Trilogy vergelijken? Ik geloof dat mijn kleine schatjes nu al intelligenter zijn dan deze Edward."

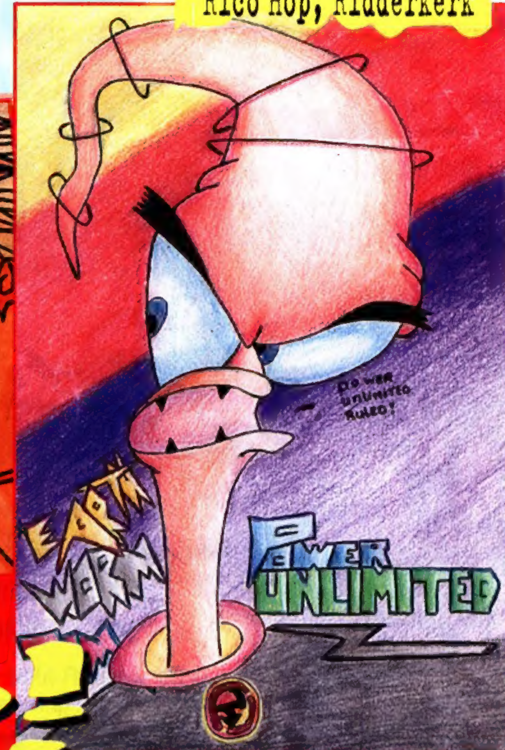
QUAKE

Mijn kogels zijn op, ik kan nog net op tijd mijn hakbijl pakken. De hond springt, ik zwaai met mijn hakbijl. SPLASH!! Slierten aders vliegen om me heen. Kwijl plakt tegen mijn gezicht. De kop van de hond zie ik van het lichaam afvliegen. Mijn bijl zit onder het bloed, mijn gezicht onder de grijze drap. Het is weer stil. Ik loop over de brug en kijk in het water. Een blubberend geluid komt er van af. Zwarte slierten stromen door het water. Ik zie een deur en ik loop er naartoe. De deur schuift open... Opeens hoor ik een zwaar gebrul; het zijn beesten en ik hoor een geblaf. Ik voel een steek in mijn nek. Bloed sijpelt naar beneden. Er komt een hond op me af. Hij springt op me, ik val op de grond. Ik probeer hem nog weg te slaan maar het lukt niet meer. Er zitten nu drie honden om me heen. Ik voel een scheurende pijn langs mijn been lopen. Ik zie vlees van mezelf in de bek van een hond...... Een enorme klauw scheurt over mijn buik. Ik zie een grijze derrie uit mijn buik komen: een darm. Een hond begint hevig in mijn buik te wroeten, alles ligt uit mijn buik. Het meurt vreselijk. Bloed spat om me heen. Ik zie alleen maar bloed. Langzaam wordt alles stiller. Ik probeer mijn ogen open te doen, maar het lukt niet........ Ik voel me licht en ik doe mijn ogen open. Ik hang in de lucht en kijk naar beneden. Ik zie daar mijn eigen lichaam, half kapot gevroten, vol bloed en smurrie. Ik kijk omhoog, ik zie het licht. Dit is het enige dat ik me nog kan herinneren.
Je hoort nog van me.......
Maarten Sündermann, Tiel



■ Mooi hè, hoe sommige mensen in een spel op kunnen gaan.

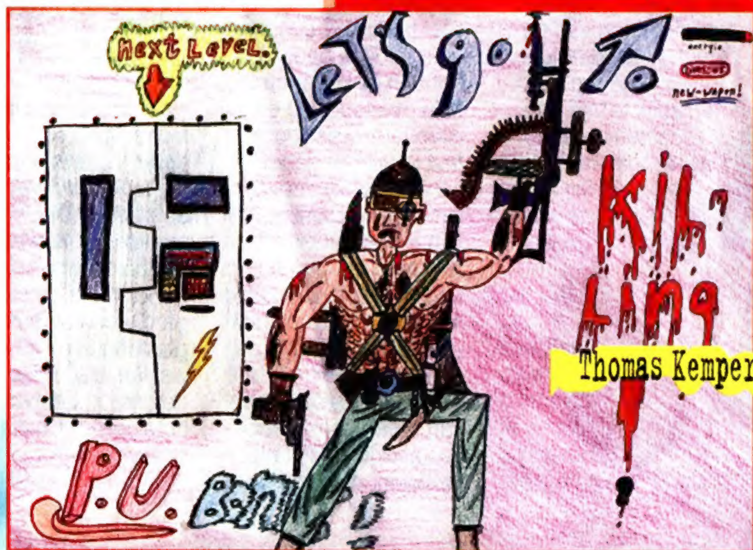
Yo! Kunst



Rico Hop, Ridderkerk

Tien tioi Chi-young, Driebergen


Kevin, Maden



Thomas Kemperman, Amersfoort



ROBOTECH





In juni verschijnt Robotech - Crystal Dreams, de eerste N64-titel van Gametek.

Robotech kent zijn oorsprong in een meer dan tien jaar oude tekenfilm-serie uit Amerika. De 86 afleveringen zijn daar inmiddels uitgegroeid tot ware klassiekers in het genre, maar vreemd genoeg is het begin deze zomer pas zover dat de eerste Robotech-game het levenslicht ziet.
Gametek omschrijft Robotech als 'explosieve shoot'em up in een mix tussen een soap opera en een space opera'. Duidelijk is in ieder geval dat dit futuristische 3D-spel garant zal staan voor vele uren N64-aktie.

DE BAAN VAN JE LEVEN

Als trouwe lezer van Power Unlimited weet je natuurlijk dat alle games iedere maand worden getest door een vakkundig team van redacteuren. Dit team zou op een aantal plaatsen nog versterking kunnen gebruiken van een of meer gamesfanaten die, naast een vlotte pen, ook beschikken over een uitgebreide kennis van de spellenwereld. Daarom gaan we deze maand op zoek naar journalistiek gamestalent.
Je zult begrijpen dat wij hoge eisen stellen aan de deskundigheid van onze redacteuren, bovendien moet je ouder zijn dan achttien jaar en wonen in de buurt van Amsterdam. Verder verwachten wij van je dat je op de hoogte bent van de ontwikkelingen op spelgebied, zelf over de nodige spelcompu-

DRÉ DOOR DE BOCHT

Onderzoek heeft uitgewezen dat jonge mensen niet meer zoveel feeling hebben met het automerk Porsche en daar wilde de Duitse sportwagenfabrikant wat aan doen.



De Porsche PR-afdeling kreeg een geniale ingeving: zij zouden een videogame uitbrengen met hun nieuwste model, de Porsche Boxter, in de hoofdrol! Jongeren houden immers van videogames, toch?
Zo gezegd, zo gedaan: er werd contact gelegd met het in Londen gevestigde Sony Interactive en er kon begonnen worden aan het spel. Nu - één jaar later - is het bijna af en in het kader daarvan werd het neusje van de zalm van de wereldpers uitgenodigd om op defilé te komen bij de familie Porsche in het Zuid Duitse stadje Stuttgart.
Power Unlimited, als hèt toonaangevende computerblad van de Benelux, werd natuurlijk gevraagd om zo vriendelijk te zijn een redacteur te sturen, all expenses paid. Mijn interesse was gewekt!



ONVERGETELIJK

Nadat ik mijn badkamer had laten overstromen (Duitse baden hebben blijkbaar niet zo'n overloopgat) en even later weer opgefrist in de lounge verscheen, was ik net op tijd voor de presentatie van Porsche Challenge.
Over het spel zelf zeg ik lekker niks, dat komt volgende maand in de review wel en met de eindeloze toespraken van de Porsche directie zal ik jullie ook niet vervelen, maar de gezellige nacht in de foute Duitse Disco, waar ik (Power Unlimited) samen met een dozijn laue Britten (Sony Interactive) voor een fortuin Deutschmarks (Porsche) aan Weizenbier heb weggewerkt om de volgende ochtend met het glas nog in mijn hand wakker te worden op de grond naast mijn hotelbed, zal ik niet snel vergeten.
ANDREAS

ters beschikt (bij voorkeur Saturn, PlayStation, N64 en/of PC) en dat je goed kunt schrijven. Voor alle duidelijkheid: het gaat hier om een 'baan' als freelance redacteur.
Heb je interesse en denk je dat je aan de voorwaarden voldoet? Stuur ons dan de volgende twee zaken:
Een c.v. met alle relevante gegevens (adres, telefoon, leeftijd, opleiding, ervaring, welke spelcomputers, Internet-ervaring, etcetera) en een (fictieve) proefrecensie van een bestaand spel. Probeer die review zoveel mogelijk in de Power Unlimited-stijl te schrijven zodat wij een indicatie krijgen van je talent en mogelijkheden. Inzendingen voor 30 maart naar:

POWER UNLIMITED
POSTBUS 9805
1006 AM
AMSTERDAM

MORTAL KOMBAT OP N64

Net uit in Amerika, verwacht in Europa en binnenkort in Power Unlimited: De Nintendo64-versie van Mortal Kombat Trilogy.

De 64-bitter bevat alle 26 karakters uit de voorgaande MK-games, dus inclusief personages als Sheeva, Johnny Cage, Baraka en Rayden. Het selectie-scherm toont bovendien nog twee lege vakjes voor de verborgen karakters (er gaan geruchten over een ongemaskerde Sub Zero en een vrouwelijke uitvoering van Smoke).
Alle brutalities, bloedspetters en rondvliegende ingewanden spetteren weer over je scherm. Nieuw is de 'aggression meter'. Zodra die meter dankzij extra agressief spel 'vol' is, verschijnt er 'aggressor' in beeld en beschik je over extra kracht en bijzondere special moves.
Wij voorspellen: MK Trilogy 64 wordt een serieuze kandidaat voor het 'spel van het jaar 1997'.













PROBLEMEN MET DIAMOND EDGE 3D

De verwachtingen over Windows 95 waren voor de release bijzonder hoog. Maar sommige fabrikanten, zoals het bedrijf Diamond, namen dit Microsoft-project wel heel serieus. Zij dachten dat Windows 95 op korte termijn de markt zou overnemen en dat MS-DOS daarmee overbodig werd.
Diamond heeft zodoende een aantal videokaarten op de markt gebracht die niet van DOS-drivers zijn voorzien. Met name in de gamesmarkt is dit een probleem aangezien veel spellen via DOS4GW worden gespeeld (zoals Quake bijvoorbeeld).
Geen probleem zou je denken want dan levert de distributeur die DOS-drivers toch? Distributeur Hastec, uut Grunninge doet dat ook, tenminste als de kaarten bij hen vandaan komen. De problemen komen pas als je een PC (met kaart) bij Escom, tegenwoordig Commodore, hebt gekocht. Natuurlijk hebben we ze even gebeld en gevraagd wat Commodore voor deze gedupeerde gamers gaat doen.
Ten eerste vertelde Escom-werknemer Corné Klerks, dat zij - vanaf het moment dat ze PC's verkochten - de beperkingen van de kaart in hun folder hebben vermeld. Ten tweede raadt Commodore gamers die met deze problemen kampen, aan om een extra geluidskaart (ƒ 49,-) in de PC te laten plaatsten. Dit zou zestig procent van de problemen met de Diamond Edge kunnen oplossen.
Het zou ons echter niks verbazen als de juiste DOS-drivers inmiddels al via Internet beschikbaar zijn.

INTEL VOERT PENTIUM OP

Microchipbakker Intel heeft haar reeks van processors uitgebreid met twee nieuwe Pentium-krachtbronnen die zijn voorzien van de MMX-technologie.



De MMX-technologie kan volgens Intel een snelheidswinst tot zestig procent opleveren bij multimedia-programma's en games. De Pentium-processor met MMX is in twee kloksnelheden (166 MHz en 200 MHz) verkrijgbaar en daarmee krijg je dan meteen de snelste Pentium-chips die op dit moment bestaan.
We zullen jullie niet met de technische details vermoeien (zie: www.intel.com), maar duidelijk is wel dat met MMX de PC-prestatie er in beeld, video en geluid enorm op vooruit zal gaan. Een groot aantal softwarehuizen heeft daarom al toegezegd de nieuwe techniek te ondersteunen en de eerste multimedia PC's met MMX worden op dit moment al verkocht.
De als eerste aangekondigde MMX-games zijn: POD (UBI Soft), Rebel Moon Rising (Fenris Wolf), Space Station Simulator (Maris) en Erasor-Turnabout (Imagination Pilots Entertainment). Omdat de MXX-processor maar een paar tientjes meer kost, is het bij het kopen van een nieuwe en snelle PC slim om uit te kijken naar het Intel MMX-logo!

Space Station Simulator.



POD.

Volgende maand

IN POWER UNLIMITED

Volgende maand kun je (natuurlijk weer onder voorbehoud) (p)reviews verwachten van onder andere: Amok (PC), ID4 (PC), Lords Of Tantrazz (PC), City Of The Lost Children (PC & PSX), Lost Vikings 2 (PC & PSX), Test Drive Off Road (PC), Monster Trucks (PSX), Re-loaded (PC), KKND (PC), Die Hard Trilogy (PC), Moto Racer (PC), Porsche Challenge (PSX), Jet Rider (PSX), Incantation (SNES), Prince Of Persia 2 (SNES) en nog véél meer.
De nieuwe Power Unlimited ligt vanaf 24 maart in de winkels.



Lost Vikings 2.



Jet Rider.



Amok.



Lords Of Tantrazz.



City Of The Lost Children.



Monster Trucks.

De geluidsmuur doorbroken

Nog maar eens!

Een voorstelling van de Sound Blaster AWE64 Gold
Het betaalbare neusje van de zalm voor de audiofanaat en de semi-professionele muzikant

In 1989 al legde Creative Labs met zijn Sound Blaster de industriële norm op inzake PC-audio. Al die tijd is het Sound Blaster-gamma in de technologische spits blijven staan.

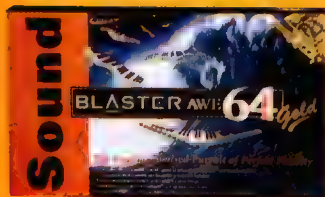
De nieuwste aanwinst is de verbazingwekkende Sound Blaster AWE64 Gold die een onvoorstelbaar realistisch geluid produceert. Via één enkele MIDI-poort beschikt u over maar liefst 64 stemmen en verrukkelijke solo-instrumenten die vroeger alleen te horen waren bij de absolute topproducten.

De geluidsreproductie van de AWE64 Gold is ongeëvenaard en u kunt gebruik maken van de voordelen van geavanceerde audio-technologieën als daar zijn SoundFont® 2.0 en E-mu® 3D Positional Audio.

Ook als muzikant in de dop of als veeleisende spelfanaat doet u met de Sound Blaster AWE64 inzake audiorealisme de beste keuze, de 32-stemmenbarrière ver voorbij.
De reproductie van de sound van de instrumenten is weergaloos echt.
En bovendien zijn er nog de opzienbarende geluidseffecten.

Zowel de AWE64 Gold als de AWE64 zijn volledig compatibel met alle vorige Sound Blaster-producten.
De AWE64 Gold en de AWE64 bieden "gouden" mogelijkheden die u echt niet links kunt laten liggen.

	AWE64	AWE64 Gold
EMU8000 Synthesiser	ja	ja
Creative WaveSynth/WG		ja ja
Kaartontwerp voor lage ruis	nee	ja
SP/DIF digital output	nee	ja (-120 db signaal/ruisverhouding)
Vergulde RCA-uitgang	nee	ja (-90 db signaal/ruisverhouding)
RAM-geheugen op de kaart	512 KB (uitbreidbaar tot 8 MB)	4 MB (uitbreidbaar tot 12 MB)



U wil er meer over weten?
Surf dan naar onze World Wide Web site "Creative Zone"
www.creativelabs.com/64nl

AWE 64 Gold

CREATIVE

Stuur voor een volledig documentatiepakket deze bon naar Creative Labs – PB 282 – NL – 4560 AG HULST.

PU - 64G

Naam Voornaam

Straat Nummer Bus

Postcode Gemeente

UITSLAG WEDSTRIJD

PINBALL CONSTRUCTION KIT

In het decembernummer van Power Unlimited organiseerden wij samen met R&P Publishing een grote Pinball Construction Kit-wedstrijd. We vroegen je om met deze kit een unieke, digitale flipperkast te ontwerpen. De hoofdprijs mocht er wezen; een levensechte Independence Day Pinball Machine!



Uit alle inzendingen koos een deskundige jury bestaande uit Bas, Laura, Edwin (PU-hoofdredacteur), Peter de Wit (R&P Publishing) en Art van Zijl (distributeur Artware) uiteindelijk Thomas Verhoeff uit Brandwijk als winnaar. Hij won dankzij een fraai uitgevoerde 'X-Files, Scully & Mulder vs The Aliens' flipperkast. De troostprijzen (Pinball T-shirts) gaan naar: Frans Lokhorst, Leo Eland, Arjen Weel, Walter Konings, Jonathan Jacobs, Giel Kusters en Dylan Morris.

DIABLO ONLINE

Na het succes met Quake en Red Alert als multi-playerspel op Internet, is er kort geleden een serieuze concurrent gelanceerd.

Het gaat om het RPG/adventure Diablo, een spel waarbij je schuin van boven neerkijkt op een wereld vol mensen en demonen.
Bijzonder is vooral die multiplayer-mogelijkheid via Internet. Via een website genaamd Battle.net kunnen spelers op eenvoudige wijze gezamenlijk de monsters, of elkaar, te lijf gaan. Naar keuze kunnen spelers meedoen aan een bestaand spel, of zelf een nieuwe slag starten, desgewenst te beveiligen met een password zodat alleen de kenners van dat betreffende password aan het spel kunnen meedoen.
Behalve met of tegen elkaar vechten, kunnen spelers ook chatten, voorafgaand aan of tijdens het spel zelf.
In het volgende nummer zal Diablo uitgebreid worden besproken. Ben zal uitleggen waarom hij zijn voor Quake gereserveerde schijfruimte heeft ingeruild voor dit nieuwe spel van Blizzard. Wil je nu al meer weten, check dan de info op www.blizzard.com.

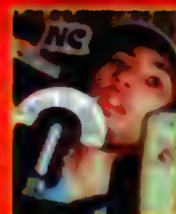




de redactie

"Sorry, maar ik ben ziek geweest", is het meest gebruikte excuus van onze redactieleden als ze de deadline weer eens op een verschrikkelijke manier overschrijden. Smoesjes, of is het echt zo slecht gesteld met de gezondheid van ons PU-elftal?

SKATE



Oké, ik geef toe dat ik me de laatste maanden niet echt lekker voel. Maar volgens mij geldt dat voor alle N.A.C. fans.

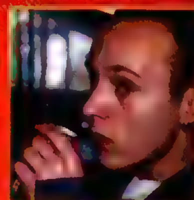
BJØRN



Als het aan mij ligt, houd ik van december tot maart een winterslaap. Ik ben geen man voor sneeuw- en ijspret en loop de hele winter te hoesten en te rochelen. Vorige week ben ik nog van m'n fiets gesodemieterd. Kwam door het snot in m'n kettingkast.

THOMAS

Weet je waarom iedereen zo vaak ziek is? Ze liggen gewoon veel te lang in hun bedjes te stinken. Ik moet elke dag om half zes op voor Call-TV en neem dan een flinke teug ochtendmist; dan word je groot en sterk van.



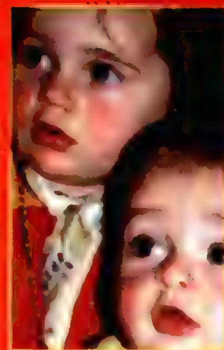
LAURA



Praat me d'r niet van. Als Ben ook maar ergens een pijntje voelt, zit ie de hele dag zielig te doen. Watjes zijn het, die mannen!

ED

Ik ben wetswaar de enige die z'n stukjes op tijd afheeft, maar ik moet toegeven dat kleine kinderen niet bevorderlijk zijn voor je gezondheid. Er is er altijd wel eentje verkouden en dan duwen ze die snotneuzen gewoon in je gezicht en 'hand voor je mond als je hoest' begrijpen ze nog niet. Maar uuh... zijn het geen schatjes?



ANDREAS

Het is allemaal gewoon een kwestie van verantwoorde voeding. In de winter eet ik alleen maar broodjes gezond en toetjes van Dr.Oekter: nergens last van. Hatsjoe!



BAS

Mag ik de lezers een tip geven? Laat je tatoeëren, dat is goed voor je bloedsomloop. Geen gelul met homopathie of zo, gewoon die naalden erin.

MICHAEL

Sinds ik die Angenent de Elfstedentocht heb zien winnen, weet ik 't: houd de ziektekiemen buiten, vreet spruiten!



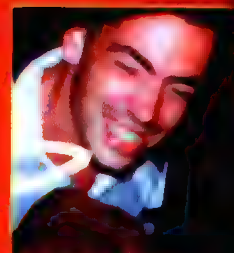
NANCY



Wij Macintoshgebruikers hebben nooit problemen.
An Apple a day keeps the doctor away!

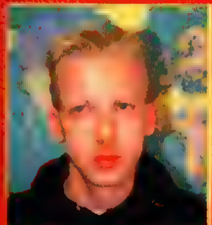
KEES

Emergency Room, Medisch Centrum West, Ambulance, Ingang Oost, daar word ik ziek van. Ik kan namelijk niet tegen bloed. Als die programma's op TV zijn, zet ik snel m'n PlayStation aan voor een gezond potje Mortal Kombat.



BEN

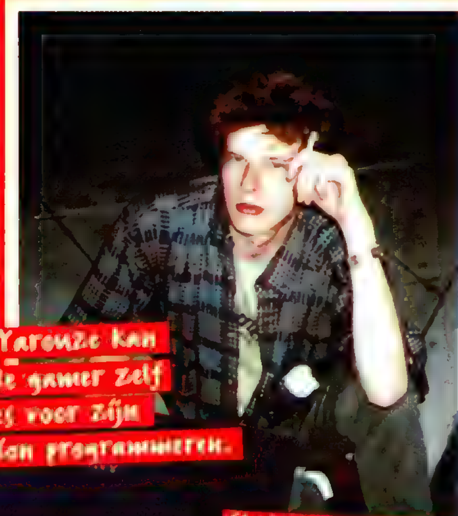
Zegt Laura dat ik me aanstel? Vrouwen het sterke geslacht? Sick joke man! Ik heb de fysieke conditie van een triatleet en ben alleen maar bang voor een computervirus.



UNITED STATES OF ADAM

Beyond the sky is the limit

Wat dacht je hiervan? Je leert in C programmeren. Zes maanden later maak je op de PC een consolegame, je post de resultaten op de Yarouze website en twee weken later heb je een contract met Sony op zak. Klinkt als nonsens? Lees verder.



DOE HET ZELF!

De afgelopen kerst bij mijn Mexicaanse schoonouders in San Antonio, Texas, heb ik met verbazing mijn neefje en nichtjes op de net gekregen Nintendo64 zien spelen. Ze speelden een leveltje Mario en gooiden toen de controles weg. In plaats daarvan maakten ze van de console-doos een huis waar hun nieuwe Barbies en Batman poppen hun intrek namen. Uren waren ze bezig in een spontane fantasiewereld waar Batman al snel verbannen werd. Blijkbaar was de wereld die zij met hun hoofd creëerden veel boeiender dan de voorgeprogrammeerde videogame wereld.

WEG MET DE MARIO YAKUZA

Wel, goed nieuws. Sony gaat hiero binnenkort met een interessant nieuw produkt komen en wel de Yarouze (zie ook PU 1-1997); een speciale zwarte PlayStation die via een seriële kabel verbonden kan worden met de PC of Mac, en een CD met een PlayStation programmeerbibliotheek, een C-compiler en debugger, en andere spelontwikkelgereedschap.

Wat dit zwarte wonderdoosje gaat doen, is het voor het eerst mogelijk maken dat jij, kleine anonieme speler, zelf voor je PlayStation games kan gaan programmeren. Yarouze is Japanse straattaal voor 'Let's do it'. Nu kun je dus zelf werelden gaan maken op je eigen televisiescherm. Ga er voor!



Met de Yarouze kan de gamer zelf games voor zijn PlayStation programmeren.

FREAKMILJONAIRS

Zo'n vijftien à twintig jaar geleden lieten computerspellen voor het eerst massaal hun gezicht zien. Spelletjes als Lemmings werden door zestienjarige pubers in een weekend geprogrammeerd en maakte hen binnen in een jaar tot miljonairs.

Dit soort succesverhalen zijn sindsdien onmogelijk geworden in videogameland, waar het gemiddelde spel meer dan een jaar en minstens een miljoen gulden aan ontwikkeling kost. Het is dus niet gek dat spellen zich nauwelijks buiten een stuk of zes beproefde spelconcepten begeven, want de risico's zijn te groot geworden. En het is voor jonge spelmakers ook niet leuk meer om voor de grote jongens te komen werken, want ze krijgen nergens meer de vrije hand om lekker te gaan freaken op onbeproefde spel ideeën. Kortom, dit is eigenlijk de doodsteek voor de console markt die het moet hebben van nieuwe en verse games. Zie bijvoorbeeld de Nintendo64, waarvan nog maar slechts acht titels zijn verschenen, en eigenlijk maar één oorspronkelijke game tussen zit, namelijk Waverace 64.



Slechts acht Nintendo 64 titels zijn verschenen, en Waverace 64 is eigenlijk de enige oorspronkelijke game.

M'n neefje en nichtjes speelden één leveltje Mario 64 en gooiden toen de controles weg!

PRIVÉ GODMODE

Wat Sony nu doet met hun 'developer kit' is slim, heel slim. Het is niet zo dat het verschrikkelijk simpel zal zijn een PlayStation spel te gaan maken, want je zult eerst de programmeertaal C onder de knie moeten hebben. Maar door de bibliotheek aan oplossingen die Yarouze biedt -dingen zoals reeds gecodeerde 3D omgevingen- hoeft de game-ontwikkelaar in spe niet opnieuw het wiel uit te vinden.

Tevens geeft aankoop van de Yarouze speciale toegang tot een afgeschermde website, waar alle ontwikkelaars hun vondsten kunnen uitwisselen. Sony zal hier uiteraard flink een oogje in het zeil houden om als eerste de beste ideeën ten uitvoer te brengen. Maar vrees niet voor jatwerk van de gigant, want zij zijn alleen geïnteresseerd in miljoenen.

Wat ontwikkelaars nu zelf kunnen gaan doen, is hun eigen interesses uitleven. Zo kan bijvoorbeeld die surfpunk uit Californië samen met die C-programmeur uit Finland, 3D levels gaan maken voor die drie ultra gewelddadige TBH-Babies uit Amsterdam, en besluiten het spel alleen maar te verspreiden via comics stores. Of zoiets. The sky, nee, beyond the sky is the limit. Wat dacht je van een Qwif die met zes miljoen polygonen per seconde de godmode heeft in een spelletje strippoker met Loïs Lane...



Wat dacht je van een spelletje strippoker met Loïs Lane.

ADAM



Hoezo <<Game Over>>?



EXTRA LEVELS, LEVENS, WAPENS EN CHEATS VOOR ALLE POPULAIRE SPELLEN OP CD-ROM!

Nu ook voor Red Alert!

Het einde van je favoriete spel hoeft natuurlijk nog niet het einde van de wereld te betekenen. Want met de SuperDead, SuperFun, SuperSpeed, SuperPower, Red Alert – Take No Prisoners, Flight Sim 2000 en Tactical Operations Expansion Packs blijf je spelen. En het maakt niet uit of je van **Quake, Red Alert, Duke Nukem, The Need for Speed, Warcraft 2, MS Flight Simulator** of **Command & Conquer** houdt, want voor alle populaire spellen van dit moment heb je het juiste Expansion Pack met nieuwe levens, levels, wapens, cheats, editors en missies zó gevonden.



Alle genoemde prijzen zijn verkoopadviesprijzen incl. BTW. Alle Expansion Packs worden voor de Benelux exclusief uitgegeven door Electronic Entertainment Publishing B.V., Naarden, Holland. Merknamen zijn eigendom van hun rechtmatige eigenaren

POWER UNLIMITED'S games top 10

In samenwerking met: Dutch Interactive Charts

Iedere maand wordt de Power Top 10 samengesteld aan de hand van de gegevens van de Dutch Interactive Charts (DIC). De DIC is een tweewekelijkse lijst die, behalve in Power Unlimited, ook is terug te vinden op het Powerweb (www.bpa.nl/powerweb). Omdat de Power Top 10/DIC wordt samengesteld aan de hand van de harde verkoopcijfers zul je ook veel oudere budget-titels tegenkomen. Het cijfer tussen de haakjes is de positie die het spel vorige maand in de Power Top 10 innam.

POWER HITS

Hier volgt een overzicht met de games die in de vorige drie nummers de beste cijfers kregen:

SNES
Donkey Kong Country 3 (februari) 9
Kuifje en de Zonnetempel (februari) 8

GAME BOY
Donkey Kong Land 2 (februari) 8

NINTENDO 64
Wave Race 64 (december) 8,5

SATURN
Three Dirty Dwarves (februari) 9
Earthworm Jim 2 (februari) 8,9
Area 51 (januari) 8,6
Mr. Bones (februari) 8,3
Toshinden URA (december) 8,3
Hexen (januari) 8,1
Keio 2 (januari) 8

PLAYSTATION
Die Hard Trilogy (december) 9,6
Star Gladiator (februari) 9,5
NBA In The Zone 2 (januari) 9,4
Micro Machines V3 (februari) 9,1
Robotron X (januari) 9,1
Pandemonium (januari) 9,1
Earthworm Jim 2 (februari) 8,9
Soviet Strike (januari) 8,8
Overblood (december) 8,8
Disruptor (januari) 8,4
Destruction Derby 2 (januari) 8,1
Street Racer (december) 8,1
Iron Man (december) 8
Lomax (december) 8
Broken Sword (december) 8

PC CD-ROM
Toonstruck (februari) 9,4
MDK (februari) 9
9 (februari) 9
Duke Nukem 3D Plut. Pack (februari) 9
Pinocchio (januari) 9
I Have No Mouth... (januari) 9
Red Alert (januari) 9
Lighthouse (december) 9
Monty Python Holy Grail (december) 9
Pinball Construction Kit (december) 9
Rally Championship (januari) 8,8
Monster Truck Madness (december) 8,6
Phantasmagoria 2 (februari) 8,5
The Neverhood (februari) 8,5
Discworld 2 (februari) 8,5
US Navy Fighters 97 (januari) 8,5
Tomb Raider (januari) 8,5
The Pandora Directive (december) 8,5
Fable (december) 8,5
Destruction Derby 2 (februari) 8,3
Screamer 2 (februari) 8,3
Harvester (januari) 8,3
Archimedian Dynasty (februari) 8,2
Jet Fighter 3 (februari) 8,1
Down In The Dumps (december) 8,1
Duck City (februari) 8
Captain Quazar (februari) 8
Privateer 2 (januari) 8
Timelapse (januari) 8
NBA Full Court Press (december) 8
Battlecruiser 3000 AD (december) 8
Dealy Games (december) 8









DUTCH INTERACTIVE CHARTS® MultiMediaMarkt / I-Mediate

Screenshots





MARS ATTACKS!

Buitenaardse wezens zijn weer helemaal in. Na Independance Day worden we nu met Mars Attacks! opnieuw getrakteerd op kleine groene mannetjes met grote hoofden en uitpuilende ogen.

PRESIDENT NICHOLSON

Natuurlijk zijn de aliens weer de bad guys. Maar in tegenstelling tot de uit hun krachten gegroeide inktvissen uit Independance Day, hebben de Marsmannetjes gevoel voor humor. Sort of.

Er zijn een hoop overeenkomsten tussen Independance Day en Mars Attacks! In beide verhalen wordt de aarde bedreigd en moet de president van Amerika z'n uiterste best doen om de invasie tegen te houden. President Jack Nicholson is echter niet de slimste wereldleider aller tijden en denkt dat de Marsmannetjes vriendelijke bedoelingen hebben. Dus stelt hij alles in het werk om een waardige ontvangst voor de ambassadeur van Mars te regelen...

LACHUUH!

De eerste ontmoeting tussen mens en Martiaan vindt plaats in de woestijn van Nevada en loopt volledig uit de hand. De ambassadeur van Mars houdt een korte toespraak die erop neerkomt dat de Martianen in vrede zijn gekomen, waarna ze enthousiast om zich heen beginnen te schieten. De mannetjes houden wel van een geintje.

Tijdens de terugtocht lukt het ze om een paar mensen en een chihuahua mee te nemen. Daar halen ze de meest zieke experimenten mee uit die ze zelf erg grappig vinden (ik ook trouwens).

Ondertussen is de aarde een beetje van de schrik bekomen. De president besluit goedgelovig dat de schietpartij een misverstand moet zijn geweest en regelt een nieuwe ontmoeting. Natuurlijk hebben de Marsmannen geen goede bedoelingen (ze lachen zich helemaal krom om de domheid van mensen). Het zijn kleine ettertjes die van schieten houden en dus komen ze wel naar de nieuwe afspraak maar doen precies hetzelfde als de vorige keer.

ZWAKKE PLEK

Zo is de hele film een aaneenschakeling van schietpartijen en domme acties van de aardbewoners.

Even lijkt het erop dat de mensheid van de aarde zal verdwijnen. Maar per ongeluk ontdekken een jongen en zijn oma wat de zwakke plek van de Marsmannen is en kan de wereld eindelijk terugvechten zodat alles toch nog (redelijk) goed afloopt.

Mars Attacks! is een erg leuke film; er spelen veel bekende Hollywoodpiepeltjes in mee, de film zit vol humor en ILM dat de special effects maakte, verdient een Oscar voor de groene Marsmannetjes en hun laserguns. Die zijn briljant.

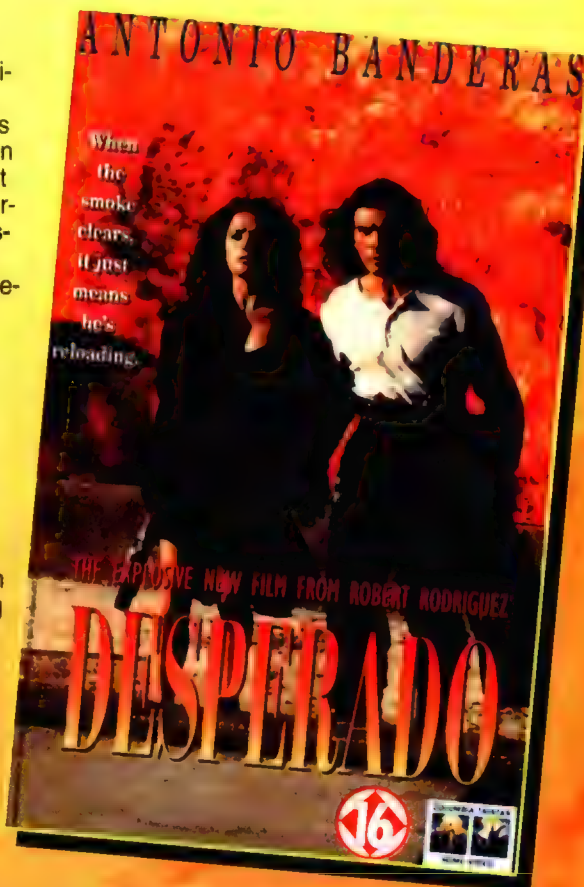
Vanaf 6 maart in de bioscoop.

Weggevertje

En omdat we er maar geen genoeg van kunnen krijgen om dingen weg te geven, hebben we tien Mars Attacks! posters en tien sleutelhangers in de aanbieding.

Het enige dat je hoeft te doen, is een kaartje naar de redactie sturen met je naam en adres en het antwoord op de vraag: hoe heet de dochter van de president in Mars Attacks!



Desperately seeking revenge Robert Rodriguez moet de nachtmerrie zijn van ouders die zich zorgen maken over al het geweld dat hun kroost op TV voorgeschoteld krijgt. **Desperado**, zijn tweede film, zit boordevol volledig nutteloos geweld dat een heerlijke shoot'em all oplevert. De film heeft een beetje zwak einde, maar in dit soort schietschouwspellen maakt dat weinig uit. Het gaat niet om het einde maar om de weg er naar toe. En in Desperado is die weg gevuld met kogelgaten en kruitdamp. Desperado gaat verder waar El Mariachi, Rodriguez' eerste film, eindigde. In deze film wordt de mariachi (rondreizende zanger/ gitarist) verward met een ontsnapte gevangene op wraak-expeditie. Als gevolg daarvan schieten drugsdealers de mariachi door z'n hand en vermoorden z'n vrouw. Natuurlijk wil de zanger wraak nemen en dat doet hij in Desperado.
In anderhalf uur trekt mariachi Antonio Banderas met een gitaarkoffer vol munitie door het land op zoek naar de dealers die zijn leven verwoest hebben. En ze gaan allemaal dood.
Koopvideo: ƒ 39,95 vanaf februari in de winkel.

Happy fun-core is de naam die bedacht is voor de muziek op de **Megacore CD**. Gabber Piet, Flamman & Abraxas, Lipstick, Kakkertje en Hakkûhbar zijn een paar van de twintig artiesten die de CD vullen.
Megacore ligt al in de winkel maar als je 'm niet hebt gekocht, is dat (tot nu toe) heel verstandig geweest. Wij geven namelijk vijf stuks weg zonder dat je daar iets voor hoeft te doen. Alleen even een kaartje sturen naar de redactie en naast je naam en adres erbij zetten dat het om Megacore gaat.



Ontwerper Daniël Poole heeft naar aanleiding van de nieuwste Star Trek film, First Contact, een **Star Trek kledinglijn** ontworpen. Poole is opgegroeid met Star Trek (wie niet) en vindt het een inspirerende serie. Het is nog niet zeker of de kleren ook in Nederland te koop zullen zijn, maar als dat zo is, kunnen de Trekkies van de Star Trek fanclub eindelijk eens iets anders aantrekken dan die Federatiepakjes waar ze al zo lang in lopen.

Een heleboel puppies zijn er gebruikt voor de speelfilmversie van **101 Dalmatiërs**. Alleen al omdat het ontzettend moeilijk is zoveel hondjes tegelijk hetzelfde te laten doen, is de film de moeite waard (oké, er zitten ook een paar computer generated beestjes tussen). Maar het leukste is toch wel dat de film erg op de tekenfilm/stripversie lijkt. Niet alleen is het verhaal bijna niet veranderd maar er is ook duidelijk moeite gedaan om de spelers op hun getekende voorgangers te laten lijken. Vooral Glenn Close als Cruella lijkt sprekend.
Als je toevallig weet wat er in de ton zit waar Cruella in valt, stuur ons dan een kaartje met het antwoord. De eerste tien goede inzendingen krijgen een dalmatiërs-cap toegestuurd.







SOUNDS
MIXMAN

Spin Control van Mixman is weer zo'n Enhanced CD waarmee je zelf nummers kunt mixen.

Spin Control is de tweede CD die Mixman uitbrengt. De eerste bevatte muziek van onder andere Coolio, K7 en Planet Soul.
Spin Control is gevuld met San Francisco underground music en daarmee wordt dance bedoeld van onder andere Freaky Chakra, Deluxe en Robbers of Antiquity (redelijk underground dus).
Een hoop van die mix-CD-ROM's zijn eigenlijk speelgoed (om het maar eens oneerbiedig te zeggen): leuke hebbedingetjes waar je een beetje mee kunt kloten.
Bij Spin Control is echter de moeite genomen om het geheel zoveel mogelijk op een echte DJ-set te laten lijken. Zo kun je de beats per minute versnellen of vertragen en kun je de pitch veranderen. Dit levert redelijk professionele resultaten op en is natuurlijk goede skilltraining voor DJ's in wording.
Het enige nadeel is dat je alleen met de nummers van het audio gedeelte van de CD kunt oefenen en niet met zelf uitgekozen nummers. Maar niks is perfect natuurlijk.
Mixman: Spin Control, distributeur Homesoft (023-5311241). ƒ 69,90. Internet: www.mixman.com



INCREDIBLE DEALS ON WHEELS



LONG RANGE MOBILE SCANNING UNITS FOR ONLY **$89,000**

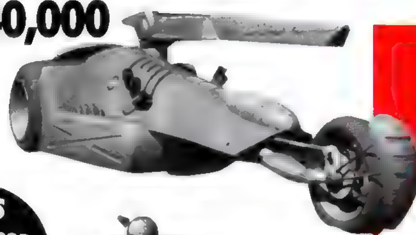


GO TO BATTLE IN STYLE

in this stunning Armoured Personnel Carrier – complete with armour shielded rocket resistant side impact bars and driver/passenger air bag. Choice of three in khaki, desert sand or grey.

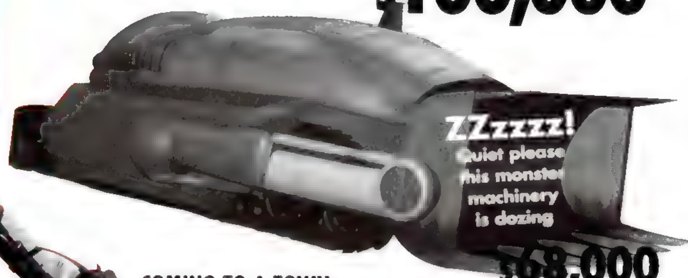
***ONLY* $100,000**

***JUST* $40,000**



RED HOT HATCHES!!

Put the pedal to the metal in this nippy Scout – the ideal vehicle for sorties into enemy territory



$68,000

WAS $275.995 NOW $265.995





COMING TO A TOWN NEAR YOU, MOBILE MISSILE LAUNCHERS – don't get caught without one!

$180,000



M.A.X. is a game featuring the item(s) above – **Interplay do not really sell weapons of global destruction.** We will not supply bombs, tanks or fighters to anyone (even if you are over 18 with a full driving licence). But you can have a FREE demo.

REDUCE YOUR RIVALS TO ATOMIC PARTICLES with the easy load, easy fire, go anywhere Mobile Artillery Unit

SHOT DOWN IN FLAMES!
Pick off enemy aircraft with the rapid fire of your own Mobile Anti Aircraft gun!
At $44,000

Interplay
http://www.interplay.com

Bringing arms within your reach

PIT YOUR BRAIN AGAINST THE BEST IN M.A.X. THE NEW STRATEGIC WARFARE GAME FROM INTERPLAY

PC CD-ROM

M.A.X.

MECHANISED ASSAULT & EXPLORATION

N64 special

NINTENDO 64 in nederland

We hebben er ruim een jaar op moeten wachten, maar eindelijk is het dan zover. In maart ligt de veelbesproken opvolger van de Super NES in de vaderlandse winkels.

EVEN WACHTEN?

Op 7 maart arriveert de eerste zending N64-machines in Nederland. De kans is echter aanwezig dat je nog een paar weekjes geduld moet hebben want Nintendo claimt de eerste 16.000 stuks al via voorintekening te hebben verkocht. Maar dat geduld wordt beloond met een spectaculaire, krachtige en heel veelzijdige spelcomputer met een aanschafprijs van *f* 499,-.

En daar blijft het niet bij, want de eerste hardware-uitbreidingen voor de N64 zijn al aangekondigd. Neem de N64DD bijvoorbeeld, een kastje dat je onder de N64 plaatst en waarin 3-inch disks worden geplaatst voor extra opslagcapaciteit en speluitbreidingen (levels, circuits, tegenstanders, etc). Een van de eerste spellen die hier direct gebruik van zal maken, is Zelda 64.

Een grappige add-on is de Jolting Pack (een Nederlandse naam is er (nog) niet). Je steekt 'm onder in de standaard N64-joypad (*f* 65,-) op de plek waar eventueel ook de losse Controller (geheugen) Packs (*f* 59,-) passen. Eenmaal geplaatst, geeft de Jolting Pack op passende momenten een trillend gevoel in je handen. Die bibbereffecten worden in ieder geval ondersteund door spellen als Star Fox 64 en Blast Corps.

Voor gamers met een TV zonder SCART-aansluiting komt er een R/F-switch beschikbaar.

GAMES, GAMES, GAMES

Gelijktijdig met de introductie van N64 zullen drie spellen beschikbaar zijn. Twee daarvan hebben wij al besproken in de eerste N64-special (PU oktober '96): Super Mario 64 (cijfer: 9,6) en Pilotwings 64 (cijfer: 9,8). De review van de derde titel, Star Wars: Shadows of the Empire, vind je op pagina's 28/29. In april volgt Wave Race 64 (cijfer: 8,5). De overige Nintendo N64-games worden in de daarop volgende maanden uitgebracht: Mario Kart 64 (waarschijnlijk ook in combinatie met een extra joypad te koop), Killer Instinct Gold, Cruisin' USA, Starfox 64, Blast Corps, Kirby's Airride, Goldeneye 007, Mother 3, Yoshi's Island 64, Body Harvest, Buggie Boogie, Donkey Kong Country 64 en Super Mario 64 II om er maar een aantal te noemen.

Ook van andere producenten kunnen we dit jaar veel interessante N64 spellen verwachten. Kijk bijvoorbeeld maar naar de review van Konami's prachtige International Superstar Soccer 64 op pagina's 24/25 (uit in april). Een kleine selectie van andere aangekondigde toptitels: Doom 64, FIFA 64, Duke Nukem 3D, Freak Boy, Mortal Kombat Trilogy, Castlevania 64, Command & Conquer, Formula 1, Loderunner 64, Mission Impossible, NBA Hangtime, Quake, Robotech: Crystal Dreams, Smurfen 64, Turok: Dinosaur Hunter en Wonder Project J2. Ga dus maar vast sparen.

Helaas is bij geen van deze games een releasedatum voor Nederland bekend en vervelend is ook dat sommige titels in Japan en Amerika al lang te verkrijgen zijn of veel eerder uitkomen dan in Europa. Op één ding kun je in ieder geval wel rekenen: Power Unlimited zal je vanaf nu maandelijks op de hoogte houden van al het nieuws rond die nieuwe 64-bit funmachine.





In de allereerste PU kreeg Super Mario Kart op de SNES een magere 6,5 van mij. Nintendo kwaad en maandenlang boze brieven waren het gevolg. Moeten we de jongens van de postkamer vast waarschuwen?



Donkey heeft geen strippenkaart nodig.

Dat wordt een inhaal-race.

POWER TIP

Als je hier op de rem trapt, vliegt Donkey Kong van de baan.



VERBETERD

Gelukkig lijkt Mario Kart al bij de eerste blik op het scherm enorm verbeterd na zijn opwaardering van 16 tot 64-bit game. De graphics van de SNES-versie waren zo triest dat ze het Super wel bij de NES konden weglaten. De N64 versie daarentegen is geweldig vormgegeven. Het lijkt alsof ze exact dezelfde programmatuur hebben gebruikt als in Super Mario 64. Zelfs het kasteel van Koopa geeft vorm aan een van de racecourses en de prijzen worden uitgereikt voor de deur van datzelfde gebouw. De karts lijken nu ook echt op karts en niet op plankjes met rolschaatsen eronder.

TREINTJE

Met de nieuwe technologie is het ook mogelijk om grote obstakels te animeren zoals verkeer op een drukke snelweg en een trein die door een Western-achtige prairie rijdt en je soms bij een overweg blokkeert. Er zijn zelfs enorme rotsblokken die van een berg af rollen, compleet met schaduw. In het kasteel van Koopa heb je dezelfde stenen die in de eerste wereld van Super Mario 64 op de berghelling op en neer stampen. Pas op, want zo'n klein kartwagentje is daar niet tegen bestand!

BALLONNETJES

Wat kun je verwachten van een spelletje Mario Kart 64? Als je alleen speelt, kun je slechts kiezen tussen een tijdrace (waarbij de beste tijden worden opgeslagen in een high-score lijst) en een race tegen alle tegenstanders.

Hier gaat het om vier verschillende bekers, zoals de Kinoko Cup (zo heet Toad in Japan), de Flower Cup, de Star Cup en de Special Cup. Elke Cup bestaat uit vier races waarin je punten verdient naarmate je sneller racet.

Maar je kunt in totaal met vier spelers racen, en dan krijg je keuze tussen de Cups of de Battle Mode (net als op de SNES). In die Battle Mode draag je drie ballonnetjes bij je die knappen als je wordt geraakt door een projectiel van de tegenstander, die zelf ook drie ballonnetjes draagt. De Battle Modes spelen zich af in vier verschillende arena's.



Karten op de A2 is gevaarlijk!

3D STICK

Met de nieuwe 3D-stick van de N64 heb je veel meer controle over de karts dan vroeger. Als je de stick naar je toe trekt dan kan je achteruit; iets dat op de SNES nog niet kon en zeker handig is om uit crashes te komen.

Met een beetje oefening is het zelfs mogelijk om een spin te maken van 360 graden! Dit doe je door de rem en het gaspedaal (knoppen A en B) tegelijk in te drukken terwijl je de joystick naar links of rechts duwt. Het levert je niet echt veel op wat snelheid betreft, maar het is cool om te zien en met het piepende geluid en de rook achter de banden lijkt het allemaal erg echt.

KOETJES

Er zijn in totaal zestien circuits die allemaal behoorlijk van elkaar verschillen. De makkelijkste vond ik het Luigi Circuit. Met de rechte wegen over glad asfalt kun je lekker doorracen. Alleen de tunnel die halverwege het circuit staat, is wat crashgevoelig maar na twee rondjes houd je de gasknop continu in. Dan krijg je Noko Noko Beach. Het is een verraderlijk circuit door zijn onvoorspelbaarheid maar er zitten twee shortcuts in. Het is mogelijk om door het



Die stenen ken ik nog van Super Mario 64.



Met z'n allen de mist in.



Vol gas op het Luigi Circuit.



De tunnel van binnen.



De prinses is de weg kwijt.

MARIO KART 64™



Battle on the bridge.


Te gek, spelen met z'n vieren tegelijk!



water te rijden maar maak geen scherpe bochten want dan glijd je onderuit. De her en der verspreide schansen maken het nog spectaculairder.
Meer dan Moh Moh Farm in ieder geval, waar je hooguit je concentratie verliest door de vredige omgeving van koetjes en kalfjes. Ook hier heb je slipgevaar door het rulle zand van de boerenpaadjes.
Kara Kara Desert heeft behalve een bochtig circuit het bijkomende gevaar van een enorme stoomtrein. Zorg dat je vooraan blijft rijden want anders kun je nog wel eens in de knoop komen te liggen met 200 ton staal!

EITJE

Nog een paar? Oké, hier komen ze.
Choco Mountain voert je via steile klimmen en afdalingen door de mist en langs diepe afgronden. Val je daarin dan moet je gered worden door dat filmende mannetje op die wolk (waarvan ik de naam even kwijt ben) en verlies je zeker een paar plaatsen in de race.
Heel wat anders dan Snow Land, waar het grootste gevaar de enorme gladheid is. Pas ook op dat je niet tegen pinguïns aanknalt, want daar hebben ze een hekel aan! Maar ook Yoshi heeft zijn eigen wereld, met een plein waarboven een enorm ei zweeft dat langzaam op en neer schommelt (hoe verzinnen ze het). Het lijkt een eitje maar krijg hem niet op je kop want dan ben je zeker plat!

WEIGHT-WATCHERS

Genoeg over de courses, de rest moet je zelf maar bekijken. We hebben het namelijk nog niet over de racers gehad. In de oude Mario Kart had je Mario, Luigi, Prinses, Yoshi, Bowser, Donkey Kong jr, Toad en een Koopa Trooper en ze waren allemaal ongeveer even snel.
Dat geldt niet meer voor de N64 versie. Behalve andere spelers (De Koopa Trooper heeft plaats gemaakt voor Wario en Donkey Kong vertrouwde de eer niet meer toe aan zijn zoontje en is dus zelf gaan racen), heb je nu drie categorieën rijders, waarvan de lichtste ook de snelste zijn (maar niet de meest solide). Prinses, Yoshi en Toad vormen de lichtste groep, Mario en Luigi hebben een gemiddeld gewicht en de zwaarlijvigen zijn Bowser, Donkey Kong en Wario.
Het is echt niet omdat ik denk dat ik iets goed te maken heb bij de heren van Nintendo, maar Mario Kart 64 is echt een klasse game!

POWER TIP

Met een turbo en de schans kun je door dit gat een kortere weg nemen.

RAPPORT

GRAPHICS	9.3
GELUID	8.0
ORIGINALITEIT	8.0
SPEELBAARHEID	9.6

- Prachtige circuits
- Perfecte besturing
- Vier spelers in de Battle Mode
- Blijft lang leuk

NINTENDO64
Prijs: N.N.B.
Fabrikant: Nintendo
Distributeur: Nintendo
Tel: 030-6051353



De verbeterde graphics, besturing en de circuits geven Mario Kart 64 precies wat zijn voorganger miste. Eigenlijk is het nu een volwaardig racespel geworden. Reserveer vast een spel bij de winkel, want ik denk dat ze snel uitverkocht zullen zijn!
BJØRN



KILLER IN



Killer Instinct Gold is de verbeterde versie van Killer Instinct 2 en tevens het eerste vechtspel dat Nintendo waardig genoeg vond om voor hun N64 op de markt te brengen. Mijn handen jeuken!

EEN KLEINE STAP

Voor eerst in de geschiedenis van de mensheid beroert Mental Kees Le Roi de Nintendo64 om zijn superieure skills op het gebied van digitale martial arts te laten zegevieren. Een kleine stap voor deze man maar een enorme sprong voor de computerspelletjes spelende mensheid. Tenminste dat dacht ik.
Maar na slechts een paar minuten gespeeld te hebben, was mijn enthousiasme al flink afgenomen. De graphics zijn een regelrechte belediging voor het netvlies. Is dit echt het beste dat men er bij Nintendo van kon maken?
Natuurlijk was Killer Instinct 1 ook geen Mona Lisa maar dat was nog op dat prehistorische bakkie dat men de Super Nintendo plachte te noemen. Ik had van de Nintendo64 toch iets hogere verwachtingen. De characters zien er exact hetzelfde uit als op de SNES. Het enige waar een beetje extra aandacht aan is besteed, zijn de achtergronden. Prachtige drie dimensionale landschappen die geen enkel ander nut hebben dan de ogen te strelen. Ik had toch op zijn minst verwacht dat het mogelijk zou zijn om tijdens het vechten van deze overvloed aan dimensie gebruik te maken. Maar nee hoor, de camera laat je tijdens het gevecht vanuit allerlei perspectieven genieten van het gebeuren maar de characters kunnen alleen maar stapvoets naar voren en achteren bewegen.

ULTRA SUPER COMBO'S

Maar genoeg over de beperkingen. Killer Instinct Gold is natuurlijk niet voor niks een van de bekendste vechtspelletjes geworden. Waar Killer instinct Gold namelijk geen gebrek aan heeft, zijn moves. Alle characters hebben gemiddeld zo'n dertig(!) moves. De bedoeling is dat je deze moves zodanig combineert dat je tegenstander er niet meer aan te pas komt. Maar voordat het zover is, zal je eerst enkele uren aan de trainingsmode moeten spenderen. Wanneer je alle moves en een aantal mogelijke combo's onder de knie hebt, ben je klaar voor de echte strijd.
Je bent vrij om uit het dertigtal moves je eigen combo's te creëren maar het is praktisch om een bepaald systeem aan te houden. Zo is het handig om een combo te beginnen met een **Opener**. Dit zijn moves die je tegenstander niet vloeren maar er wel voor zorgen dat hij of zij lang genoeg op zijn benen wankelt om jou tijd genoeg te geven een volgende move eruit te gooien.
Deze volgende stap kan, wanneer je nog niet alle moves onder de knie hebt, een **Auto** of **Manual Double** zijn waarna je met een **End Special** de combo beëindigt.
Wanneer je wat meer ervaren bent, kun je de combo langer maken en na de Auto of Manual Double een **Linker** uitvoeren. Deze move zorgt ervoor dat je tegenstander gevloerd wordt waarna je weer een Auto of Manual Double in de strijd kan gooien. Ook hier eindig je je combo met een End Special.
Om een battle af te sluiten zijn alle characters uitgerust met twee **Death moves**, wat natuurlijk een regelrechte rip off is van Mortal Kombat. Maar goed originaliteit is niet het belangrijkste criterium. Wat ik wel belangrijk vind is of deze moves makkelijk zijn uit te voeren en of het effect van deze moves een beetje spectaculair is. Helaas voldoen de Death Moves aan geen van beide eisen.

POWER TIP

Probeer objecten uit de achtergrond op te pakken en naar je tegenstander te gooien.

Om te beginnen kan je deze moves alleen uitvoeren wanneer de energiebalk van je tegenstander knipperend rood is. En zelfs dan is het nog maar afwachten of je tegenstander je aanval niet blokt of dat er om een onduidelijke reden helemaal niets gebeurt. Als je het dan uiteindelijk voor elkaar krijgt, vallen de Death Moves, enkele uitzonderingen daar gelaten, eigenlijk best wel tegen.

VERBORGEN

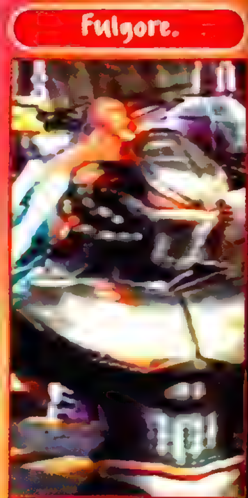
Het is tegenwoordig niet ongebruikelijk dat er allerlei verborgen opties in spelletjes zitten verscholen, zo ook in Killer Instinct Gold. Zo kun je, na het intoetsen van een verborgen code, op een zwevend platform in de lucht vechten.
Wanneer je het spel in extra hard uitspeelt (zo gepiept maar niet heus) krijg je de mogelijkheid om op een nog hoger niveau (Master Difficulty) te vechten. Wanneer je het spel dan weer in dit Master level uitspeelt, krijg je maar liefst vijf nieuwe opties waaronder Ludicrous speed.
Misschien is het ook leuk om te weten dat je, na het succesvol uitspelen van de trainingsmode, je jezelf Grand Master mag noemen en



Maya ligt graag onder.



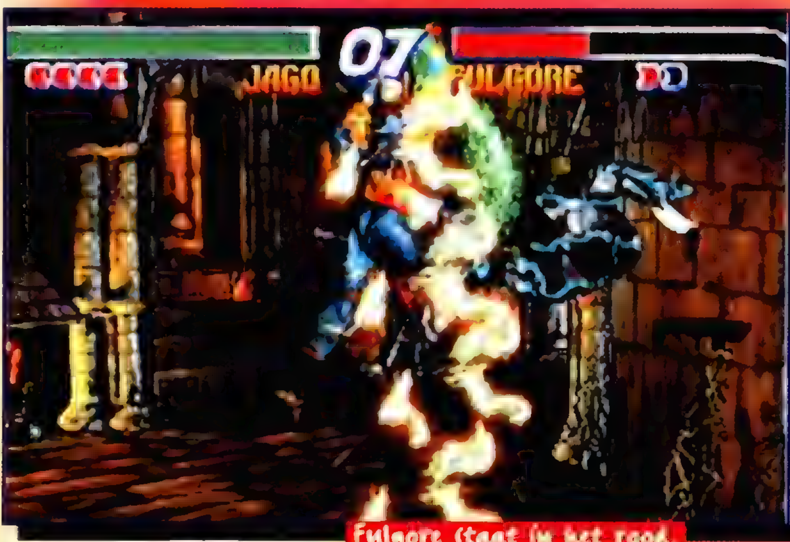
Turbo Jago!



Fulgore.



B.Orchid.



Fulgore staat in het rood.

STINCT

GOLD

deze titel gaat dan weer gepaard met een collectie nieuwe outfitjes waarin jouw character kan flaneren.

OUWE JONGENS...

Killer Instinct Gold heeft dezelfde characters als Killer Instinct 2. Chief Thunder, Riptor en Cinder hebben ook hier plaatsgemaakt voor de schaarsgeklede Maya, de kung fu babe Kim-Wu en de prehistorische krijger Tusk.
Andere characters zijn de ninja Jago, de ijsman Glacius, de straatbokser TJ Combo, de weerwolf Sabrewulf, het bloeddorstige geraamte Spinal, de killer-robot Fulgore en de vrouwelijke karateka B. Orchid.
Als je goed genoeg bent om in de moeilijkheidsgraad 'hard' alle characters te verslaan, kan je je verheugen op een gevecht met de eindbaas Gargos.


Jago, Jago!


Sneeuwpret.


Knietje van een heavy grietje.


Johoo and a bottle of rum!

POWER TIP

Bestudeer eerst grondig de trainingsmode voor je aan een gevecht begint.



Tusk slaat de hand aan zichzelf.

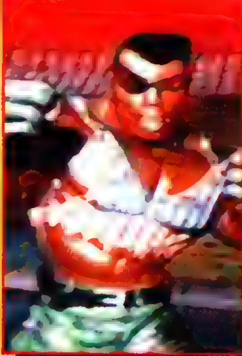


Maya incasseert.

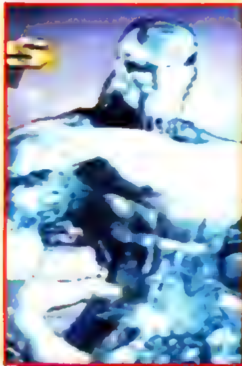
Kim Wu.



T.J. Combo.



Glacius.



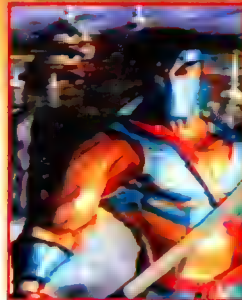
Tusk.



Spinal.



Jago.



RAPPORT

GRAPHICS	6,5
GELUID	7,8
ORIGINALITEIT	6,5
SPEELBAARHEID	8,0

- ▲ Veel moves
- ▲ Toffe trainingsmode
- ▼ Teleurstellende graphics
- ▼ Ouwe koek

NINTENDO64
Prijs: N.N.B.
Fabrikant: Rare
Distributeur: Nintendo
Tel: 030-6051353

7,2

Ik vind K.I. Gold enigszins teleurstellend. De graphics zijn de Nintendo64 onwaardig en ook de speelbaarheid is magertjes. Uiteindelijk komt het er weer op neer wie er het snelst op zoveel mogelijk knoppen kan drukken. Niet aan mij besteed dus maar de fanatieke aanhangers van Killer Instinct zullen van deze Gold versie ongetwijfeld genieten.
KEES

Internation



Net speciaal!



Zeg nou eerlijk; wat stelt de N64 voor zonder een soccergame? Niks toch? Daarom verheugde ik me ook op de voetbalprimeur die voor de desbetreffende console klaar lag om getest te worden. Play on, players!

ONWEER

Ik heb nooit onder stoelen of banken gestoken dat ik (bijna ziekelijk) idolaat ben van het voetbalgebeuren. Mijn Amsterdamse maatjes worden gek van mijn gebrabbel over N.A.C. en het gezicht van mijn vriendinnetje staat altijd op onweer wanneer ik dagelijks de teletekstpagina's doorblader om op de hoogte te blijven van de meest actuele ontwikkelingen in het voetbalwereldje.

Ook de soccergames van vandaag de dag kennen een stormachtige ontwikkeling. Motion capturing van voetballers, silicon graphics, fantasymoves; je kunt het allemaal zo gek niet bedenken of het wordt wel toegepast in de hedendaagse voetbalspellen.

Wat betreft de mogelijkheden van de andere systemen ben ik goed op de hoogte, maar waar de N64 mee op de proppen zou komen was me een compleet raadsel. Inmiddels heb ik uitgebreid mogen ruiken aan de allereerste voetbalgame op deze console en ik kan jullie mededelen dat het me absoluut niet tegenvalt!

SPEELBAARHEID

Realisme in een sportgame is prettig, de speelbaarheid daarentegen behoort optimaal te zijn. Zo zie ik het, en blijkbaar denken de folks in Japan er net zo over.

Hun J-League Soccer (tja, het eigen land eerst, hè) blinkt namelijk niet direct uit in grafische schoonheid, maar god, wat is deze game heerlijk te spelen zeg.

De graphics doen me sterk denken aan een voetbalspel dat al zo'n drie jaar in een arcadeversie te vinden is, maar dat zal wel te maken hebben met het feit dat de capaciteiten van de N64 nog lang niet volledig benut kunnen worden (hoewel ik dat niet als een excuus naar voren wil brengen).

Maar als ik deze game vergelijk met de eerste voetbalspelen op de PlayStation en de Saturn, 32-bits weliswaar, lijkt me de conclusie gerechtvaardigd dat er in de toekomst nog heel wat prachtige voetbalhoogtepunten op deze computer vertoond zullen worden.

ACHTEROVERLEUNEN

Oké, genoeg geluld, de subject matter nu. Enige affiniteit is vaak wel gewenst met dit type games, ik vind het altijd wel prettig om met bekende namen en teams te spelen. Deze J-League versie telt helaas slechts een handjevol spelers die ik van de foto's kan herkennen. Een Vanenburg, een Gillhaus (beiden weer terug in ons eigen kikkerlandje) en een aantal verdwaalde Italianen en Brazilianen behoren tot de sterspelers op het veld. Met clubs als Gamba Osaka en Hiroshima San Frecce (klinken ze jou ook zo bekend in de oren?) zul je je kunnen wagen aan de reguliere competitie, terwijl de cupfights en de mo-

POWER TIP

Fok stormlopen, pass de bal rustig en doordacht naar voren tot er zich een kans voordoet.



Mmm, in welke bovenhoek zal ik 'm knallen?



Genoeg te doen.



Snelle counter van de Duitsers.



Waar zijn die Duitse verdedigers nu?



Onderwetse scrimmage.

Niet te missen.

al Superstar Soccer 64

gelijkheden om te trainen en penalties te schieten een welkome afwisseling zijn.
Heb je geen zin om zelf te spelen, dan kun je rustig achteroverleunen en jezelf verlekkeren aan indrukwekkende historische beelden van oude kampioenschappen.

JANKENDE BOLLETJES

Er bestaan nogal wat twijfels over de kwaliteit van de Japanse competitie, maar in het spel blijkt het niveau aardig hoog te liggen. Spelers met allemaal verschillende skills zijn in staat de mooiste bewegingen en schoten uit hun trucendoos te halen.
De onderlinge krachtsverschillen worden aangegeven met de welbekende 'smilies' (bolletjes die lachen wanneer je op volle krachten bent en bijna janken zodra de spelers er doorheen komen te zitten) en ook wordt aangegeven op welke positie een speler het beste tot zijn recht komt.
De stadions waarin het allemaal gebeuren moet, zien er schitterend uit; let maar eens op sommige die-hard-fans die hevig met hun vlaggen zwaaien.
De gameplay vervolgens is, zoals ik al eerder zei, buitengewoon goed. Geen bullshit met de vierpuntsdruktoets, maar lekker soepel met het kleine joystickie aan de slag, net als in de arcade. Daar speel ik toch altijd mijn lekkerste voetbalmatches, dus succes is ook hier verzekerd.

SNOR

De onderlinge krachtsverhoudingen tussen de teams worden weergegeven met getallen, van tachtig oplopend naar honderd en hebben betrekking op de verdediging, het middenveld en de voorhoede.
Zie je bij een team bijvoorbeeld 97, 98 en 97 staan, dan weet je dat het met dit elftal wel snor zit. Check je daarentegen een club die de cijfers 81, 85, 83 heeft staan, dan wens ik je veel sterkte toe (hoewel het spel er alleen maar aantrekkelijker op wordt, natuurlijk).

POWER TIP

Vanwege probleempjes bij het maken van plaatjes van de Japanse versie, hebben we alleen beelden van de Europese versie gebruikt.



Ja, ja, bicycle kickie!

Laat m'n keeper met rust!

Ook de replay ziet er vet uit.



De Fransen proberen wat aan hun achterstand te doen.

POWER TIP

Zo rond het verschijnen van dit nummer zal de Europese versie van Konami's International Superstar Soccer 64 in de winkels liggen. Qua gameplay zal alles natuurlijk bij hetzelfde blijven. De veranderingen zullen 'm zitten in het commentaar, de teams, competities en spelersnamen. Let daarbij speciaal op dit laatste punt: trouwe PU-lezers zullen de namen van twee ijzersterke en verrassende spelers tegenkomen!



Nee hè.

preview

En ja, wat kan ik zeggen over de moves... knallend, koppend, passend en via eentweetjes baan je jezelf een weg naar het ultieme kampioenschap. Klein nadeeltje hierbij is dat je met een sterk team vrij gemakkelijk tot de finale kunt doordringen; als je een beetje kunt voetballen natuurlijk.

CHAMP OF THE EAST

Zodra je eenmaal gewend bent aan de vele knoppen die je in fracties van seconden moet indrukken, is het genieten geblazen met deze kleurvolle, flitsende en vloeiende soccergame.
Denk trouwens niet dat, wanneer je de bal met regelmaat van de klok verliest aan je tegenstander, je niet behendig genoeg bent om jezelf aan deze game te wagen.
International Superstar Soccer 64 heeft nu eenmaal een zwaar realistische gameplay en in de realiteit verloopt een wedstrijd ook niet altijd van een leien dakje.
Train hard en word de nieuwe Champ of the East. Enjoy your stay in Japan, of als je liever wacht op de 'westerse' versie: veel plezier met een Europees brok vol dopeness.

RAPPORT

GRAPHICS	7⁸
GELUID	8²
ORIGINALITEIT	7⁸
SPEELBAARHEID	9⁸

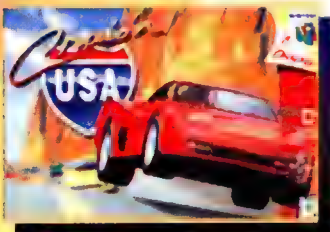
- ▲ [illegible]
- ▲ Prachtige decors
- ▲ [illegible]
- ▼ Sterke teams zijn té sterk

NINTENDO64
Prijs: NNB
Fabrikant: Konami
Distributeur: Konami
Tel: 020-4223411



International Superstar Soccer 64 is een ontiegelijk vette voetbalgame en de Europese versie zal het plezier alleen nog maar vergroten. De N64-capaciteiten mogen dan nog niet volledig uitgebuit zijn, de speelbaarheid maakt een hoop (zoniet alles) goed.
SKATE







Al meer dan een jaar geleden kregen we op de redactie een aantal zeer fraaie dia's binnen van het spel Cruisin' USA. Je begrijpt dat ik stond te springen om het nu eindelijk te mogen testen.

Rare tegenliggers daar in de USA.

Achtervolging in het bos.

En weer geen tegenstand te bekennen.

Wacht tot het rode licht gedoofd is...

Chaos in Chicago.

Opzij ik moet m'n vliegtuig halen.

Je denkt toch niet dat ik ga betalen?

WEG VAN DE SNELWEG

Cruisin' USA is een race dwars door Amerika. Je begint aan de westkust op de snelwegen rond Los Angeles en scheurt via onder andere Arizona, Beverly Hills, de Grand Canyon en Chicago naar het oosten waar Washington het eindpunt is.
Heb je alle races afgewerkt dan weet je een heel klein beetje hoe Amerika er uitziet want vele 'sight-seeing' hoogtepunten passeren de revu. Hollywood, Redwood Forest, Death Valley, het Witte Huis... je komt 't allemaal tegen. Niet dat je tijd hebt om van de omgeving te genieten, want het is natuurlijk scheuren geblazen en wil je een stukje verder op de kaart komen dan dien je wel als eerste te eindigen.

MAKKIE

Vier bolides staan tot je beschikking die, volgens de handleiding, onderling verschillen qua wegligging, topsnelheid en acceleratie maar behalve het uiterlijk, heb ik niet veel onderscheid in rijgedrag tussen de wagens kunnen ontdekken. Ze sturen allemaal wel lekker, niet bijzonder strak maar toch redelijk wendbaar.
Er valt te kiezen uit drie verschillende views, vier moeilijkheidsgraden en automatische- of handgeschakelde versnellingsbakken.
De circuits op zich zijn ook ingedeeld in niveaus, te weten easy, medium en expert. Zeker de easy en medium circuits zijn voor ervaren racers eenvoudig te winnen en dat vind ik een minpunt.
Ik geloof niet dat ik ooit een racespel heb gespeeld waar ik al bij de eerste poging op vrijwel alle circuits als eerste finishte. Ik denk dan ook dat de echte racefreaks aan Cruisin' USA een makkie zullen hebben.

MAGER

Wat het spel wel een langere houdbaarheid geeft, is de twee speler optie, want racen tegen een andere (gelijkwaardige) gamer blijft leuk, hoe vaak je het ook doet.
De graphics en het geluid zijn niet echt bijzonder en eigenlijk krijg je tijdens het spelen geen moment de indruk dat je met een supercon-sole te maken hebt. Zeker als je denkt aan alle bijzondere dingen die in spellen als Super Mario 64 en Wave Race 64 op je scherm getoverd worden, steekt Cruisin' USA daar magertjes bij af. Opvallend daarbij is dat de N64 bij sommige circuits zelfs moeite heeft om het scherm 'real time' op te bouwen.
Een beetje knullig is ook dat je door sommige obstakels dwars heen kunt rijden en je zelfs na een frontale crash met een beest van een vrachtwagen geen schade oploopt en zelfs nauwelijks tijd verliest.

GEEN TOPPER

Als je alles bij elkaar op telt, moet de conclusie zijn dat Cruisin' USA niet het top racespel is waar ik op heb gewacht. Het mist de spanning van Daytona USA, de perfecte besturing van Sega Rally, het realisme van Formula One, de humor van Mario Kart of de sound van Ridge Racer.
Voor gamers die uit hun dak willen gaan met heftige racespellen, is Cruisin' USA in ieder geval niet de reden om een Nintendo64 aan te schaffen.

RAPPORT

Graphics	7⁰
Geluid	6⁹
Originaliteit	6⁸
Speelbaarheid	6⁸

▲ Fraaie circuits
▲ Twee spelers
▼ Niet bijzonder
▼ No sweat

NINTENDO64
Prijs: N.N.B.
Fabrikant: Williams Entertainment
Distributeur: Nintendo
Tel: 030-6051353

6⁹

Het ziet er allemaal redelijk uit en het racen zelf gaat best aardig. Toch heb ik geen moment op het puntje van m'n stoel gezeten om van zweet in de bilspleet maar te zwijgen.
ED

TAKE THAT CHANCE AND DANCE

Vul snel de bon in of bel gratis
0800-0224222
iedere dag van 9.00 tot 20.30 ook in het weekend

NEEM NU EEN HALFJAAR ABONNEMENT OP POWER UNLIMITED, EN JE KRIJGT GRATIS DE CD MUSIC FOR GAMES



De Power Unlimited CD Music for Games bevat een overzicht van 10 jaar dance hits.
Op de CD staan nummers van:
Grooveyard,
Double Vision,
DJ Paul Elstak,
Haddaway,
Robin S.,
2 Unlimited,
DJ Jazzy Jeff en The Fresh Prince,
Nomad,
Technotronic en
Wee Papa Girl Rappers.

De cd is exclusief voor Power Unlimited gemaakt.

LIEVER DE KORTING! JE BETAALT DAN VOOR 6 NUMMERS SLECHTS F 26,75 (I.P.V. F 35,70)

Echte gamers mogen Power Unlimited niet missen!

Shadows





Toen ik klein was draaiden de prille leventjes van mij en mijn vriendjes om Star Wars. We speelden Star Wars, We spaarden Star Wars en we droomden van Star Wars...



DREAMTEAM

Nog steeds krijg ik een warm gevoel van binnen als ik denk aan Chewbaka, R2D2 en Han Solo. Gelukkig zit LucasArts niet stil: er worden drie nieuwe films geschoten, de oude worden opgekalefaterd en mijn kast ligt vol met Star Wars spelletjes. Nu is dan eindelijk het langverwachte Shadows of the Empire uitgekomen en te hopen valt dat het dreamteam van LucasArts het onderste uit de Nintendo64-kast heeft gehaald.

REALITY CHECK

Het verhaal van Shadows of the Empire speelt zich af in de tijd tussen The Empire Strikes Back en Return Of The Jedi. Onze goeie ouwe Luke Skywalker is druk in de weer om, samen met zijn kornuiten van de Alliance (je weet wel - die gasten die er uitzien als goudvissen), te vechten tegen zijn Vader, Darth Vader en diens chef, de keizer. Onze oude held Han Solo zit ingevroren in een plak carboniet te wachten om naar Jabba the Hutt verscheept te worden en de kwade prins Xizor, de leider van de Black Sun Crime Syndicate, is zich aan het voorbereiden om de plek van Vader over te nemen als rechterhand van de keizer. Heb je 'm?

DASH ULTRA

Jij bent Dash Rendar, kapitein van het smokkelschip 'Outrider' (het broertje van de Millenium Falcon), huurmoordenaar, held en hotshot. Je bent net geland op Echo Base, de luchthaven van de ijsplaneet Hoth, waar je ophoekt met je oude vriend en collega Han Solo, als de basis wordt ontdekt door Imperial Probes (keizerlijke spionagerobots) en wordt aangevallen door een leger van AT-ST's en AT-AT's. Aangezien de rebellen elke hulp nodig hebben en jij niet vies bent van een robbertje vechten, drink je vlug je biertje leeg en stap je in een Snowspeeder om de keizerlijke troepen een lesje te leren.

WINTER-SPORT

Hier begint het eerste van de tien levels en gelijk ook het mooiste. Je bevindt je achter het stuur van een snowspeeder, een klein en verschrikkelijk snel wendbaar schip. De wapens en de schilden van dit schip kunnen zich nauwelijks meten met de boordkanonnen van een AT-AT maar gelukkig maakt de snelheid het weer goed. Het gevecht speelt zich af in een dal van ijs, waar het stikt van de rebellen en de keizerlijke troepen. De achtergrond en de verschillende tegenstanders zijn grafisch prachtig vormgegeven en de gameplay gaat verschrikkelijk snel. Je hoeft maar twee seconden te spelen en je waant je al in de cockpit van een snowspeeder in plaats van rustig op de luie bank. De bediening van je schip reageert snel en door met de R- en L-knoppen te remmen, kun je enorm scherpe bochten maken en het schip bijna dood voor een vijand laten hangen. Nadat je hem hebt beschoten en hij je door heeft, druk je op je gaspedaal en ZOEFF! ben je alweer uit de buurt. De uit de kluiten gewassen AT-AT's en AT-ST's schiet je niet zomaar aan gort met dat lullige lasertje en daarom is je schip uitgerust met een sleeptouw. Als je vlak langs een AT-AT vliegt en op het juiste moment je kabel afschiet op de poten van het monster, kun je 'm laten struikelen. Dit is nog best lastig te doen, omdat je zo rakelings langs de vijand vliegt, dat je grote kans loopt er tegenaan te vliegen. Het is overigens een prachtig gezicht om te zien hoe zo'n logge gevechtsrobot verstrikt raakt en op zijn bek gaat.

PECH!

Het doet dan ook verschrikkelijk veel pijn om te zien hoe diep het niveau van Shadows of the Empire keldert als we aan het tweede level beginnen. Het luchtgevecht in level 1 heeft de rebellen genoeg tijd gegeven om hun biezen te pakken, nu moet Dash de Outrider nog eventjes in veiligheid vliegen. Helaas is de generator van Echo Base kapot (altijd hetzelfde liedje) en kan de deur niet open! Dash zit opgesloten en moet, terwijl Han, Leia en Luke al ver weg zijn, op zoek



Typisch Star Wars achtergrondje.



AT-ST maakt een vreugdesprongetje.



s er leven na de dood?



Opzij, hier komt een snelle jongen!



Die kan naar de Hoogovens.

of the Empire


Laser op!



naar een manier om hem open te krijgen. Dit level lijkt verdomd veel op Dark Forces en dat is geen compliment. Deze lullige Doom-variant is slecht uitgewerkt, lelijk geanimeerd en lijkt meer op een SNES spel dan een 64-bitter. Dash is niets meer dan een zielig kluitje polygonen, die niet eens een schaduw op de grond werpt!

De een na de andere

NEP

Helaas sleept het spel zich level na level zo voort. Ook de andere vliegievels kunnen het niet meer goedmaken. Er volgt nog een spannende TIE-Fighter achtervolging door het asteroid field, een prachtige maar veel te korte speederbike race door Mos Isley en een spannende skyhook battle aan het eind, maar al deze levels zijn te kort en te onbeduidend om de schade goed te kunnen maken.

Rest me alleen nog om een lovend woord te richten aan de soundtrack van het spel die zo ongelofelijk Star Wars is, dat je af en toe een traantje van herkenning moet wegpinken tussen de huilbuien om de laue doom-levels door.


Wachter op actie.


Deze AT-ST zullen we een lesje leren.

POWER TIP

Schiet de kabel af en blijf zo dicht mogelijk bij de AT-ST's.



Slootje springen op de trein.



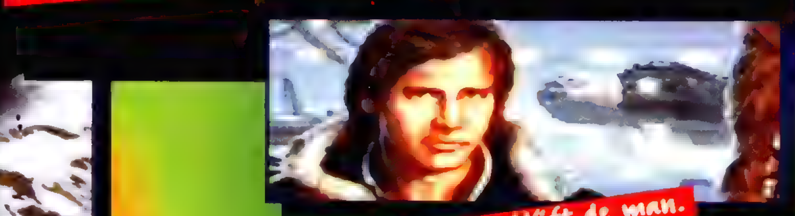

Slechts af en toe spektakel in level 2 t/m 10.

POWER TIP

Koop het spel gewoon voor de Snowspeeder en doe alsof level 2 t/m 10 niet bestaan.

Stormtrooper neerknallend zoek je de generator, zet je hem weer aan en keer je terug naar je schip. Onderweg vind je health en wapens maar naar speciale doorgangen, raadsels en sleutels kan je fluiten.

Na het prachtige begin in level 1 is deze voortzetting een absolute grap.


Han is en blijft de man.

review

RAPPORT – LEVEL 1

GRAPHICS	9^{5}
GELUID	9^{0}
ORIGINALITEIT	9^{5}
SPEELBAARHEID	10

▲ Spannend
▲ Mooi vormgegeven
▲ Goede besturing
▼ Klein speelveld

RAPPORT – LEVEL 2 - 10

GRAPHICS	6^{5}
GELUID	8^{0}
ORIGINALITEIT	4^{5}
SPEELBAARHEID	4^{0}

▲ Star Wars is altijd tof
▼ Wacko Doom kloon
▼ Geen N64 kwaliteit
▼ Onsamenhangend

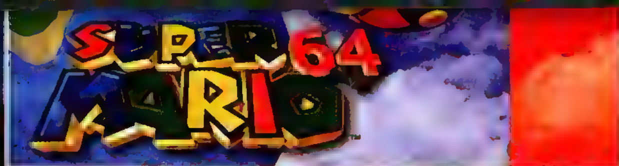
5^{8}

NINTENDO64
Prijs: ƒ 169,- Bfr. ca. 3075
Fabrikant: LucasArts
Distributeur: Nintendo
Tel: 030-6051353

9^{5}

Shadows of the Empire is een beetje een mislukte mix van Dark Forces, Star Fox en Rebel Assault. Hoewel het grootste deel van dit spel zwaar suckt, maakt het eerste level de aankoop toch waard. Vandaar bij hoge uitzondering twee rapportjes.

ANDREAS



Super Mario

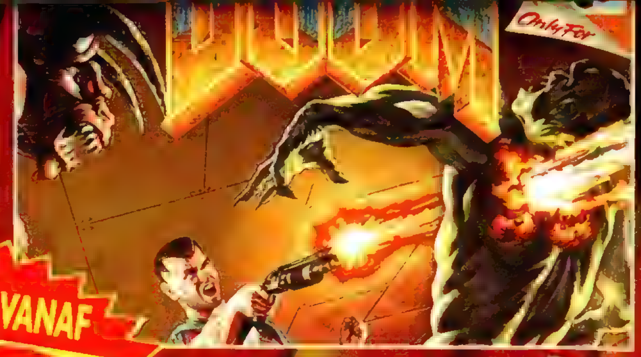


Pilot Wings

DE NINTENDO 64 IS VANAF
BEGIN MAART TE KOOP BIJ BART SMIT. EN HIJ GAAT SNEL, HÉÉL SNEL... DUS RESERVEER NU ALVAST. DAN WEET JE ZEKER DAT JE ER STRAKS EENTJE HEBT.

Bij intekening dient ƒ25,- te worden aanbetaald.
T-shirt en cap zolang de voorraad strekt

SPELCASSETTES VANAF 129,-



Doom
Binnenkort verkrijgbaar



Mortal Kombat Trilogy
Binnenkort verkrijgbaar



Starwars Shadows of the Empire





Fifa 97
Binnenkort verkrijgbaar



International Super Star Soccer
Binnenkort verkrijgbaar

BEST IN GAMES **bart smit**® BEST IN GAMES

Twisted Metal World Tour

Wie bang was dat er na de moordpartijen in Twisted Metal 1 geen nieuwe deelnemers meer voor dit sadistisch afvalspelletje te vinden zouden zijn, kan opgelucht ademhalen. De wrede organisator Calypso is er opnieuw in geslaagd een waanzinnig deelnemersveld voor je te selecteren...



Ik ga jouw brandende reet, piles-first, die kuil in douwen!



Twisted Metal in de polder.


Enemies Toasted!

WORLD TOUR

Dode lichamen en verbogen staal, dat was wat overbleef na het eerste Twisted Metal Tournament dat tijdens de Kerstdagen van 1995 startte en tien jaar lang onder de straten van Los Angeles werd gehouden. Honderden deelnemers vonden de dood en vele onschuldige burgers werden platgewalst onder een laag verbrand rubber.
Tot ergernis van vele wereldleiders wist Calypso, de geestelijke vader van dit monsterlijke toernooi, al die tijd buiten het bereik van de wet te blijven. Het kon hem al geen reet schelen wat burgermannetjes van hem dachten, maar nu heeft hij het ultieme middel om ze eens goed voor lul te zetten: The Twisted Metal World Tour.

NEDERLAND?!

De Twisted Metal wedstrijden werden in het verleden gehouden op Amerikaans grondgebied, maar nu heeft Calypso het dus voor elkaar gekregen dat bijna alle continenten worden bezocht.
Zo trekt de karavaan van dodelijke wagens en motoren naar Moskou, Parijs, New York, Los Angeles, Hong Kong, Antarctica, Zuid-Amerika en Nederland. Nederland?! Inderdaad, in een setting van bloembollen, kaasmeisjes, koeien, molens en weilanden blazen de Metal-deelnemers elkaar met veel geweld naar de eeuwige jachtvelden.

BELONING

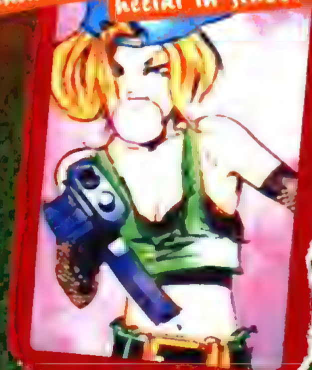
De deelnemers aan de Twisted Metal World Tour verschillen niet veel van die uit het eerste deel. Er zijn een paar onmenselijke gasten waarvan niemand weet waar ze vandaan komen, maar ook hele doodnormale personen die gewoon voor de kick (en de hoofdprijs) mee willen doen. Ook het doel van dit toernooi is hetzelfde: vernietig alle andere deelnemers zodat jij als enige overlevende overblijft. Als beloning geeft Calypso je alles wat je maar wilt. Heb je zin om president van de Verenigde Staten te worden of om eindelijk eens de voorzitter te zijn van de padvindervereniging? Geen probleem, Calypso regelt dit wel even voor je.
Zo heeft iedere deelnemer z'n eigen unieke reden waarom hij of zij mee wil doen aan de grootste, bloederigste gemotoriseerde slachtpartij in de geschiedenis van de mensheid...

INSTANT DEATH

Erg sterk aan de Twisted Metal World Tour is de mogelijkheid om gebouwen en mensen met een kleine druk op een knop volledig weg te blazen. Hiermee is dit spel een van de meest gewelddadige games die ik ken. Stel je toch voor dat je met je vrienden over straat loopt en er opeens een gigantische militaire truck met een enorme batterij guns, kanonnen en vlammenwerpers voor je neus staat. Nog voordat je 'mama' hebt kunnen zeggen, wordt er

Een aantal Twisted Metal Racers


Axel zit vast aan twee gigan-banden en is natuurlijk de weg kwijt.


Jamie Roberts zint op wraak omdat Calypso haar broer het heelal in schoot.


De 100 jarige Kolonel Rogers weet wat vechten is.


Ken is een playboy die op zoek is naar een beetje aandacht, vooral van Amanda.


Calypso's knechtje Shadow ruimt de dode deelnemers op.

Metal 2

Axel zou dolgraag de top van die eikelige Eifeltoren blazen.

Effe in z'n achteruit.

Opsodemieteren of ik grijp je!

POWER TIP

In een zijspan geniet je pas echt van de natuur.

De two player mode is leuk maar chaotisch.

een homing-missile op jou en je vrienden afgestuurd. Als de rook is opgetrokken, blijkt dat er geen lichamelijke resten meer van jullie te vinden zijn: Instant death, dat wel, maar die Twisted Metal gasten overdrijven wel een beetje.
Maar wat dacht je ervan om die verdomde Eiffeltoren in Parijs eens even lekker op te blazen? Dat lijkt er natuurlijk meer op en is ook nog eens mogelijk in Twisted Metal 2. Je plaatst gewoon een tijdbommetje op een kwetsbare plek en kaboooooom!!!

STRUISVOGELEIEREN

Helaas zijn de grafische kwaliteiten van de Twisted Metal World Tour er niet op vooruit gegaan sinds de verschijning van het eerste deel. In sommige gevallen zijn de voorgeschotelde plaatjes zelfs goed voor een flinke hartverzakking. Wie zijn bolide bijvoorbeeld te dicht langs een muur rijdt, ziet op een gegeven moment geen fok meer omdat pixels en polygonen zo groot als struisvogeleieren om je oren vliegen.
De muziek en geluidseffecten zijn daarentegen weer van een vette kwaliteit met veel bass, hakkende metalgitaren, mega-explosies en krijsende stemmetjes als je weer eens een tegenstander frituurt.
Duidelijk is dat in Twisted Metal 2 nog meer te beleven valt op het gebied van geweld en actie dan in deel 1. Reken er echter niet op dat er revolutionair veel veranderd en verbeterd is aan de handling en de gameplay, maar die was al oké, dus dat maakt verder niet veel uit.
Kortom: Twisted Metal World Tour is een must-have voor de echte fan en een aanrader voor wie gewoon even lekker wat voetgangers van het trottoir wil blazen...

RAPPORT

GRAPHICS	6⁵
GELUID	9⁵
ORIGINALITEIT	6⁵
SPEELBAARHEID	9⁰

▲ Melig en gewelddadig
▲ Molentjes opblazen
▲ Goede besturing
▼ Magere graphics

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 119,95 Bfr. ca. 2175
Fabrikant: Singletrack
Distributeur: Columbia Tristar
Tel: 035-6250720

7⁹

Twisted Metal... daar moet je niet over lezen; dat moet je spelen! Ren dus snel naar de game-store en scoor de World Tour van Calypso.
THOMAS

Magere Heijn Mr. Grimm heeft altijd trek in een paar zieltjes.

De brave huisvader Mr. Slam schiet snel in de stress.

Bruiz is de leider van een lokale bende die graag over de wereld wil heersen.

De geflipte zwerver Marcus woont al 10 jaar in zijn auto.

Blue Ice

Een 'adventure of the mind', een 'reis die wijsheid geeft' en 'het vermogen om rationaliteit te overstijgen'. Waar ben ik nu weer in verzeild geraakt?

OPVOEDEN

In het koninkrijk Icia is men de wanhoop nabij. Vele manen geleden stierf een prins en de koning verdreef daarop moeder Orseppro, die de schuld kreeg van het overlijden, uit zijn land. Sindsdien is het regiem van de heersers van Icia steeds vervelender voor de inwoners geworden.
Maar nu is ook de koning gestorven en diens zoon is nog te jong om de scepter te zwaaien. Dit is dan ook de kans voor Orseppro om terug te keren en de jongen te beïnvloeden en te onderwijzen, zodat het land misschien weer een vriendelijke koning krijgt.
De opdracht aan de speler is: zorg dat de jonge prins van Orseppro een goede opvoeding krijgt. Tevens is het de bedoeling om puzzels op te lossen, ontbijt te serveren, drankjes te brouwen en bovenal de vijf kleuren te vinden die door Orseppro aan de prins geschonken zijn.

HELP JEZELF

Volgens de makers van Blue Ice heeft dit spel een gameplay die de 'non-cutting edge' technologie ver overtreft. Daarmee bedoelen ze dat het spel grafisch geen opzienbare vernieuwingen kent, maar dat het spel zelf dit alles meer dan goed maakt.
Wat het overtreffen van de technologie betreft, hebben ze in ieder geval gelijk, al was het maar omdat de graphics feitelijk zo eenvoudig zijn als je maar kan verzinnen. Elke locatie in het spel bestaat namelijk slechts uit een stilstaand plaatje waarop meestal verscheidene characters te zien zijn, een afbeelding van Hope (de gids van de speler), en een meestal goed verstopt vraagteken.
Hope geeft advies in dichtvorm, en via haar kan de speler de gedachten van de characters afluisteren. Het vraagteken bevat altijd een cryptische boodschap, die de speler een stukje verder moet helpen.

WIE, WAT, WAAROM, HOE?

Het bovenstaande geeft misschien de indruk dat er voldoende hulp voorhanden is om Blue Ice in korte tijd uit te spelen, maar dat blijkt niet zo te zijn. De hulp die je krijgt is zo cryptisch (zeg maar onduidelijk) dat de speler telkens vastloopt, waarop er niets anders overblijft dan op alles klikken en maar hopen dat er wat gebeurt. Dat klikken wordt bovendien extra lastig door het feit dat er geen hotspots zijn. De muisaanwijzer zelf biedt als enige aanwijzing dat deze af en toe rood oplicht. Dat betekent dat de speler wel in de goede richting zit, maar dat er nog iets ontbreekt (bijvoorbeeld een bepaald item uit de inventory). Samengevat komt het er dus op neer dat je aanwijzingen uit gedichten moet halen en die aanwijzingen moet gebruiken op stilstaande beelden die je soms tig keer moet beklikken voordat de juiste klikplek is gevonden. Is 't gek dat ik deze spelwijze frustrerend vind?

POWER TIP

Download een demo op www.psygnosis.com en... frustreer jezelf of geniet ervan.

RAPPORT

GRAPHICS	6⁵
GELUID	7⁰
ORIGINALITEIT	8⁰
SPEELBAARHEID	5⁰

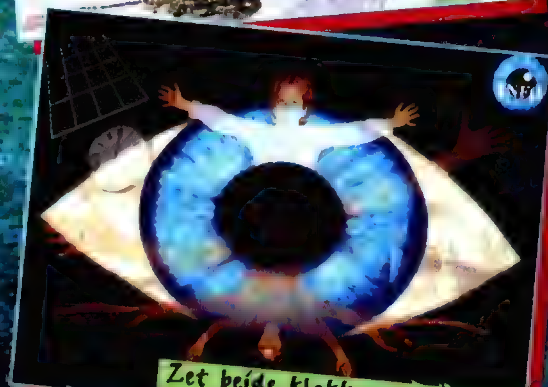
▲ Hele mooie muziek
▲ Vrij bijzonder
▼ Frustrerend
▼ Lastig om te spelen

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: 486-33, 4 Mb RAM, geluidskaart, muis.
Fabrikant: Psygnosis
Distributeur: Columbia Tristar
Tel: 035-6250720

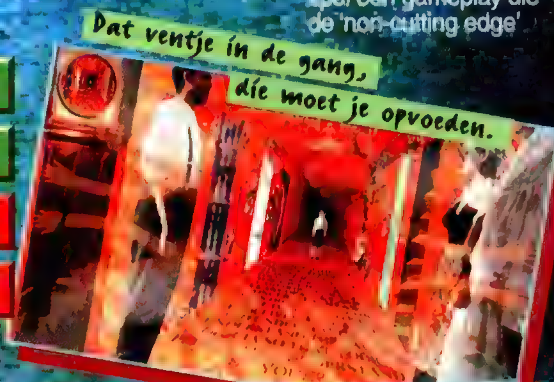
6⁰

Of je bent gefascineerd door Blue Ice of je vindt het afschuwelijk en ik hoor niet bij degenen die er gefascineerd door zijn. Daarvoor vind ik de gameplay te onduidelijk en de 'surrealistische omgeving' te vaag.
BEN


Ontdooi de vijver met de zon.


Zet beide klokken op 12 uur om door te gaan.


De spiegel van de prinsenmoeder.


Dat ventje in de gang, die moet je opvoeden.


De kokkin plundert de koninklijke voorraadkast.


Zoek de sleutel.

AREA 51

In het Januari-nummer gaf Kees, na een keiharde strijd tegen de zombies, het spel Area 51 voor de Saturn een 8.6. Ik was benieuwd of het voor de PC ook zo'n hoog cijfer verdient.

SIMPEL

Area 51 is een shoot'em up van het simpelste soort. Je beweegt vanzelf door de levels en staat zo nu en dan stil om een groep aliens af te knallen. Het enige dat je hoeft te doen is schieten. Heb je er genoeg afgemaakt dan ga je weer verder.
Onderweg kun je overal op kisten met ammo schieten, om zo meer munitie, betere wapens of handgranaten te scoren. Je komt powerups tegen en vaten met brandbare stoffen, die je kapot kunt schieten.

DOMME ALIENS

De aliens zijn niet van het slimste soort. Hoe ze ooit een spaceship hebben kunnen bouwen om hier te komen, is mij een raadsel. Ze duiken steeds op dezelfde plaatsen in het spel op en verschuilen zich dan achter vaten met brandbare stoffen. Sukkels toch?
Op zich geeft dit je wat meer tijd om op wat andere dingen te schieten. Je knalt snel de aliens terug naar hun planeet en schiet dan op kisten met munitie, schilderijen, computers, ramen en verder alles wat stuk kan. Schiet vooral ook op de brandblusapparaten. Wacht wel even tot er een alien met z'n stomme kop naast gaat staan, je blaast hem dan gemakkelijk in kleine stukjes.
Dit trucje wordt ook gebruikt door mijn held Duke Nukem, dus het is een van mijn favoriete manieren om aliens om zeep helpen. Verder kun je de ramen van vrachtwagens, jeeps en vliegtuigen stuk schieten. Het schijnt, dat als je maar genoeg van dit soort dingen kapot schiet, je in verborgen bonuslevels kunt komen. Dit is mij echter nog niet gelukt, misschien ben ik net zo dom als die aliens? Hmmm... naaah, denk het niet.

SOEPEL

Voor dit spel heb je, behalve een vaste hand en een goed reactievermogen, wel een Pentium computer nodig. 'So what else is new'; als je tegenwoordig een beetje cool spel op je PC wilt kunnen spelen, kom je daar haast niet onderuit.
Als je een Pentium hebt, loopt het spel prima. De gameplay is soepel, en zelfs schieten met een muis is goed te doen. Toch zou ik je aanraden om een PC-pistool te kopen; het schiet zo veel lekkerder.
De graphics zijn mooi, alleen vind ik de alien zombies er niet uitzien. Die Michael Jackson pakjes en mummie koppies zijn niet te harden. Het zorgt er wel voor dat je ze snel kapot wilt schieten, en dat is natuurlijk het idee.



Red Alert; aliens sneaken weg!


Dit blijft er over van een dooie alien.



Reload is a bitch !



Met een opgeheven vinger krijg je mij niet weg, sukkel zombie.



POWER TIP

Bewaar je handgranaten voor het laatste level.



Uit de weg apekop, ik wil ze neerknallen.



Mag ik even wachten tot die bom voorbij is?

RAPPORT

GRAPHICS	8.5
GELUID	8.2
ORIGINALITEIT	8.8
SPEELBAARHEID	8.5

▲ Jump ahead optie
▼ Aliens worden voorspelbaar
▼ Geen bewegingsvrijheid

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 119,95 Bfr. ca. 2175
Systeemeisen: Win '95, Pentium, muis, 8 Mb RAM, 1 Mb schijfruimte, SVGA Graphics met 1 Mb video RAM, Double speed CD speler.
Fabrikant: GT Interactive
Distributeur: CD Contact Data
Tel: 077-4773701



Area 51 bestaat niet, zeggen de Amerikaanse Generaals in het Pentagon. Area 51 is een geheime luchtmachtbasis in Amerika, waar ze met UFO's en aliens aan het experimenteren zijn; zeggen de UFO-logen. Nee hoor, het is een ultra cool spel; zeg ik.
BAS



Van het spel Qin wordt gezegd dat het een betere Myst is dan Myst zelf. Ook een compliment voor Myst dus, want het heeft schijnbaar vier jaar moeten duren voordat iemand dit spel heeft kunnen overtreffen.



De beroemde stenen soldaten van de keizer.



Niet gek, voor een graf.



Deze puzzel is heel makkelijk.



Stop de wierook in de brander.



Mysterieuze poel.

PUZZELEN

Qin (ching) is een op Myst gelijkend puzzelspel dat zich afspeelt in 2010 in China. Op dat moment is er in China nogal wat aan de hand. Rebellen proberen een burgeroorlog te forceren en archeologen van het bedrijf Mega Media zijn bezig om het graf van Qin Shi Huangdin, de eerste keizer van China, te openen. On top of everything, is er ook nog een aardbeving op handen.
De speler is een van de vrijwilligers die helpt bij het ontsluiten van het graf en wandelt wat in de rond en juist op dat moment laat de voorspelde aardbeving van zich horen.
Je valt in een gat, en voor je het beseft, lig je in een voorportaal dat naar het graf van Qin Shi [illegible].

MUZIEK TERWIJL JE SPEELT

Net als Myst valt Qin vooral op door de schitterende omgeving waarin je rondloopt. De graphics bestaan vooral uit stilstaande achtergronden die prachtig van kleur zijn en het spel een mysterieus tintje geven.
Iets anders dat ik echt te gek vond was de muziek. De makers hebben zoveel mogelijk de traditionele melodieën en instrumenten uit de Qin dynastie gebruikt als achtergrondmuziek.

WAT IS NOU DE BEDOELING?

De puzzels zijn vooral moeilijk doordat je niet precies weet wat je moet doen, maar om daar achter te komen heb je een aantal hulpmiddelen tot je beschikking.
Erg handig is de interpretator, in het spel wordt namelijk veel met Chinese karakters gewerkt en een vertaling daarvan is een must. Tijdens het spelen vang je soms flarden op van gesprekken die door bewoners van het 'echte' paleis werden gevoerd. Het leuke hieraan is dat deze gesprekken in het Chinees worden gevoerd, de Engelse vertaling komt onder in 't beeld.
Voor opdrachten als bijvoorbeeld schuifpuzzels kun je terecht in de encyclopedie van het spel. De encyclopedie is behoorlijk uitgebreid en als je ook buiten het spel geïnteresseerd bent in de geschiedenis en het graf, kun je daar heel goed terecht.

ONSTERFELIJKHEID

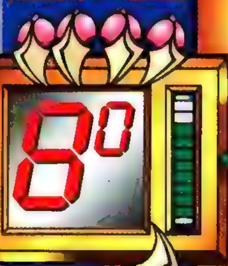
Je zou denken dat het enige doel van het spel is om heelhuids uit het graf te komen, maar dat is niet zo. Qin bevat verschillende einden en niet alle zijn even aangenaam. De einden van het spel hangen samen met een elixer dat degene die het drinkt onsterfelijk maakt en de keuze aan wie je, aan het einde van het spel, het drankje geeft.
Qin wordt gespeeld via een combinatie van muis en keyboard dat hier goed werkt aangezien je niet hoeft te schieten of iets dergelijks.
Wat minder is, is dat de muis wat langzaam over het scherm beweegt en je (mede vanwege de eerder besproken mooie stilstaande graphics) niet vrij in het spel kan bewegen en alle hoeken en gaten van het graf kan onderzoeken.

RAPPORT

GRAPHICS	9°
GELUID	9°
ORIGINALITEIT	7°
SPEELBAARHEID	7°

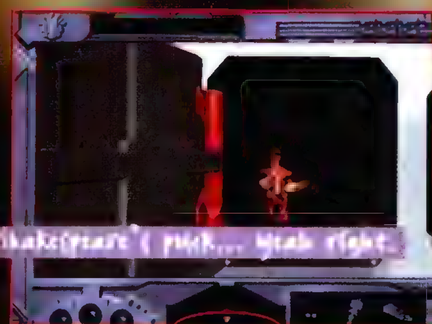
▲ Mooie kleuren
▲ Encyclopedie
▲ Er wordt Chinees gesproken
▼ De manier van bewegen

PC/MAC CD-ROM
Prijs: ƒ 89,95 Bfr. ca. 1625
Systeemeisen: PC: 486 DX2/66 Windows 3.1 of Windows 95, 8/16 Mb RAM, SVGA, Double speed CD speler, muis.
MAC: System 7.0, 8 Mb RAM, 256 kleuren, Double speed CD speler, 040 processor.
Fabrikant: Warner
Distributeur: Philips
Tel: 06-8406



Beter dan Myst? Zou best eens kunnen want Qin is heel, heel erg mooi op alle fronten; graphics, geluid, verhaal en puzzels.
LAURA

POWER TIP
Om in het graf te komen, moet je bij de ronde steen die de ingang verspert, het 'separate' symbool onder het deursymbool plaatsen.


Shakespeare's puck... yeah right.






En nu aan 't werk!

Rama is een sf serie van Arthur C. Clarke, die misschien beter bekend is van het boek/film 2001: A Space Odyssey. Het spel Rama is gebaseerd op het boek Rama II.


Starship with a view.


Enge oude kerel.



Even een reclamespotje tussendoor.

ALIENS

Aangezien het boek Rama nogal succesvol was, moest daar een vervolg op komen en vervolgens groeide het uit tot een heuse serie. Deze serie schreef Arthur C. Clarke niet alleen, hij deed dat samen met Gentry Lee, hoofd-ingenieur van het Galileo project van NASA.
Het spel Rama speelt zich zo'n tweehonderd jaar in de toekomst af. Rama is een buitenaards sterrenschip dat plotseling in ons zonnestelsel verschijnt. En eindelijk weet de mensheid zeker dat er buitenaards leven bestaan heeft en misschien zelfs nog bestaat.

EEN DOZIJN

Twaalf astronauten krijgen de opdracht om aan boord te gaan, maar helaas wordt de bevelhebber van deze groep al snel vermoord. De speler is haar vervanger met de taak zoveel mogelijk te weten te komen over Rama.
Het ruimteschip Rama is cylindrisch van vorm en bijzonder groot. Eenmaal binnen merk je dat het zo'n beetje een wereld op zich is met steden en uitgestrekte vlakten.
Aliens zijn er niet aanwezig wat er wel is, zijn mechanische wezens; de biots. Deze voeren allerlei taken uit, zo heb je biots die op een krab lijken en die de rommel opruimen in Rama.

VERWARRING

Het begint al goed als je in het begin van het spel een mailtje van Michael O'Toole krijgt. Hij is de Codemaster van de crew en begint te kletsen over zijn favoriete cijfers. Die cijfers heb je nodig om de kabelbaan te starten waarmee je naar de vlakten van Rama kunt gaan.
Door het spel heen liggen verschillende items verspreid die je kunt meenemen. Sommige van deze items hebben geen functie en zijn bedoeld om de speler in verwarring te brengen, hetgeen ik een beetje flauw vindt van de makers.
Leuker is het filmpje dat je te zien krijgt als je 'dood' bent, daarin vertelt Arthur C. Clarke dat je niet te vaak dood moet gaan en wenst hij je vooral veel plezier toe tijdens het spelen.

SYSTEEM-EISEN

Op de doos staat vermeld dat Rama minimaal een 486 DX 66 Mhz (Dos) computer vereist. Ik heb Rama gespeeld op een P 60 en het spel ging behoorlijk traag. Ik denk dat de minimale systeemeisen op de doos iets te optimistisch zijn. Voor het spelen onder Windows 95 heb je maar liefst een P 75 nodig, en dat lijkt mij wat belachelijk, aangezien een spel als Phantasmagoria 2 prima draaide op een P 60 en veel meer filmpjes en dergelijke bevat.

ZWARE SF

Voor het oplossen van de puzzels hoef je de Rama boeken niet te kennen. Hoewel deze boeken je wel een indicatie kunnen geven over met wat voor soort spel je te maken hebt; namelijk pure zware sf.

Dus als je een liefhebber bent van ruimteschepen, astronauten en technische zaken dan is het spel zeker de moeite waard.



RAPPORT

GRAPHICS	8°
GELUID	7°
ORIGINALITEIT	8°
SPEELBAARHEID	7°

- ▲ Speciaal voor fans
- ▲ Karakters komen overeen met het boek
- ▼ Te hoge systeemeisen
- ▼ Items om de speler te verwarren

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: Dos/Windows 95, P 60/P 75, 8 Mb RAM/12 Mb RAM, Double speed CD speler, SVGA geluidskaart, muis.
Fabrikant: Sierra
Distributeur: Homesoft
Tel: 023-5311241



Een must voor de fans van Arthur C. Clarke en Gentry Lee

LAURA

RAMA

Er zijn zes verschillende views om de spelers te bekijken.







Een prachtig schot op doel!

Lekker met z'n drieën tegen één.

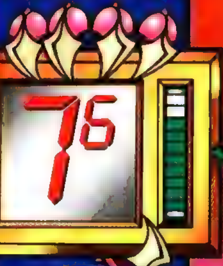
Tikkie jij bent 'em.

RAPPORT

GRAPHICS	8,0
GELUID	7,5
ORIGINALITEIT	8,5
SPEELBAARHEID	6,5

- Nieuwe sport
- Acht spelers (met 2 multitaps)
- Weinig overzicht
- Chaotische bediening

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 119,95 Bfr. ca. 2175
Fabrikant: Psychnosis
Distributeur: Columbia Tristar
Tel: 035-6250720



Riot is een aardig sportspel, echter voor mij iets te chaotisch. Tegen de computer is het voor een beginner vrijwel onmogelijk om special moves uit te proberen maar als je tegen een vriend(in) speelt kan het een actievol middagje opleveren.
BJØRN

Riot

Vind je voetbal een beetje soft worden de laatste tijd? Baal je er van dat Free Fight niet als officiële sport wordt erkend? Misschien is Riot dan geknipt voor jou!

COCKTAIL

Riot is een sport die niet echt bestaat. Volgens de bedenkers is het een combinatie van American football, basketbal en ijshockey.
Alle spelregels werden afgeschaft (net als de scheidsrechters) en alle tactieken die in het controversiële 'Free Fight' zijn toegestaan worden niet alleen geaccepteerd maar zelfs aanbevolen.
Voeg daar dan nog één regeltje aan toe: het team met de meeste punten wint, stop deze ingrediënten in een mixer (hoogste stand) en je krijgt de sport Riot. De naam zegt genoeg.

HOEVEEL?

Een Riot-team bestaat uit acht spelers maar er kunnen niet meer dan vier spelers per team tegelijk op het veld aanwezig zijn. Dit heeft meerdere redenen. De belangrijkste is waarschijnlijk dat het vaak voorkomt dat meerdere spelers van een team geblesseerd zijn, maar game-technisch is het ook niet mogelijk om meer dan acht spelers tegelijk te bedienen met joypads (je hebt hiervoor natuurlijk wel acht joypads en twee multitaps nodig). We hebben dit laatste nog niet geprobeerd op de redactie maar ik voorzie al moeilijkheden omdat je praktisch nooit acht spelers in beeld hebt.

HEET!

Omdat ik vaak pas in de donkere uurtjes op de redactie verschijn, heb ik Riot in m'n uppie moeten spelen. Op zich gaat dat wel (hoewel de computer in de 'easy-stand' al redelijk onverslaanbaar is) maar de grote moeilijkheid zit in de regels voor het scoren.
Je speelt namelijk niet met een leren knikker zoals dat met voetbal gaat maar met een gloeiend hete plasmabal (gelukkig heb je daar speciale handschoenen voor).
Het doel bevindt zich in het midden van het veld (de teams maken gebruik van hetzelfde doel). Voordat je de bal in het doel mag slingeren, moet je hem echter eerst 'opladen' in jouw vak. Pas dan is de bal 'actief' en mag je proberen te scoren. Voor welk team de bal actief is zie je aan de kleur.

KILL?

Genoeg over de spelregels. Fok die regels, wij willen geweld! (Verberg deze regels met Typex als je vader en/of moeder actief is bij de Vereniging van Ouders Tegen Geweld).
Bij elke speler van jouw team kun je instellen hoe snel, accuraat, fit of agressief hij is. Je hebt natuurlijk een gelimiteerd aantal punten om onder deze en andere categorieën te verdelen.
Als je een wedstrijd wint, dan krijg je geld om wapens en andere hulpmiddelen te kopen. Alle spelers hebben ook special moves waarmee je tackels, schijnbewegingen en botbreuken kan uitvoeren. Kijk, dat klinkt al een stuk interessanter!

POWER TIP
De hoeveelheid punten die je scoort, is afhankelijk van de afstand tot het doel op het moment dat je gooit (net als bij basketbal).



je eigen team samen.

Hé, waar ga jij nou heen?!

2Xtreme

2Xtreme is de opvolger van Extreme Games dat eind '95 voor de PlayStation verscheen. Vraag is dan natuurlijk is 2Xtreme beter dan het origineel of gewoon meer van hetzelfde?

NIEUWE DISCIPLINE

Het aardige van Extreme Games was dat je met vier totaal verschillende en in games weinig gebruikte 'vervoermiddelen' streed voor de overwinning. Sterk punt was eveneens dat je tijdens de race je tegenstanders behoorlijk dwars kon zitten door te schoppen en te slaan en je stuurmanskunsten op de proef werden gesteld vanwege allerlei obstakels die je moest ontwijken en poortjes waar je tussendoor moest zien te manoeuvreren.
In 2Xtreme zijn deze ingrediënten vanzelfsprekend weer aanwezig. Opnieuw heb je de keuze uit vier verschillende manieren om je voort te bewegen. Nieuw daarbij is het snowboard dat in de plaats gekomen is van de 'Street Luge' (een plank waar je in Extreme Games op kon zitten of liggen) en dat is zeker een verbetering te noemen. De Street Luge leek qua handling erg veel op het skateboard en met de snowboard is er nu echt een hele nieuwe discipline bijgekomen.

BONUS POORTJES

Naast de snowboard als nieuw vervoermiddel zijn in 2Xtreme enkele toevoegingen en uitbreidingen gestopt maar wereldschokkend is het allemaal niet. Je kunt de racers nu beter en uitgebreider 'modificeren' op het gebied van spierkracht, uithoudingsvermogen, acceleratie, topsnelheid, reactievermogen en de mogelijkheid trucjes te showen. Daarnaast hebben de poortjes waar je doorheen kunt slalommen een belangrijkere rol gekregen. Ging het in Extreme Games vooral om geld te scoren om je vervoermiddel te upgraden, nu zijn er meer verschillende soorten poortjes die, als je er keurig doorheen rijdt of glijdt, voor een bepaalde tijd interessante bonussen opleveren. Zo zijn er poortjes voor een turbo-boost, extra vechtkracht, herstel van schade/gezondheid en verhoging van je energie.
Het grotere belang van de poortjes is zeker een vooruitgang omdat het nu ook tijdens de race merkbaar voordeel oplevert als je je best doet om nauwkeurig te slalommen.


Die gaat voor paal!


Zeker last van aambeien.



Voor je eindscore is ook het aantal gehaalde poortjes, neergeslagen tegenstanders en uitgevoerde trucs van belang.

WEINIG NIEUWS

Verder is er eigenlijk niet veel veranderd aan dit tweede deel. Vier verschillende disciplines dus met elk drie circuits en net als in het origineel ga je skateboarden in Los Angeles, inline skaten in San Francisco en mountainbiken in Afrika. Snowboarden doe je in Japan maar als je Frankrijk of Zwitserland had gezegd had ik 't ook geloofd. 2Xtreme biedt gelukkig ook weer de mogelijkheid om met z'n tweeën te spelen en aan deze optie is verder niets veranderd. Ook qua graphics en geluid is er weinig nieuws onder de zon en hoewel het origineel op deze punten behoorlijke cijfers scoorde, had je misschien bij een tweede deel op deze punten duidelijk zichtbare en hoorbare verbeteringen mogen verwachten.


Nieuw in 2Xtreme: snowboarden.


We gaan hier toch geen verstoppertje spelen?

CONCENTRATIE

Zwak punt in het origineel vond ik de besturing die niet strak genoeg was om met name de poortjes op een goede manier te passeren. In 2Xtreme is de handling wat beter (en ook per speler aan te passen) maar het is nog steeds ondoenlijk om lekker ontwijken, trucs uit te halen (levert bonussen op) tegenstanders te ontwijken of neer te schoppen, door de poortjes te slalommen en tussen neus en lippen ook nog eens als eerste de finish te halen, vergt het uiterste van je concentratie en reactievermogen.

scherp door kort na elkaar geplaatste poortjes te slalommen.
Al met al is 2Xtreme er op een aantal punten op vooruit gegaan maar 'extreem' veel beter is het niet. Het blijft overigens wel een lekker spelletje waarbij veel vingervlugheid is vereist. Want om op topsnelheid obstakels te

RAPPORT

GRAPHICS	7⁸
GELUID	7⁸
ORIGINALITEIT	6⁰
SPEELBAARHEID	7⁵

▲ Vingervlugheid vereist
▲ Snowboarden
▲ Lange circuits
▼ Weinig echte vernieuwingen

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Fabrikant: Sony
Distributeur: Columbia Tristar
Tel: 035-6250720

7³

Een lekker spelletje waarbij snelheid, knokwerk en nauwkeurigheid goed zijn gecombineerd. Een aanrader is het alleen voor gamers die Extreme Games nog niet in hun bezit hebben.

ED

RAPPORT

GRAPHICS	7⁵
GELUID	7⁰
ORIGINALITEIT	5⁰
SPEELBAARHEID	7⁰

▲ Wast nu nog witter (Not!)

▲ Blazing Render techniek

▼ Bekende stoot- en schopwerk

▼ Turbo, maar het blijft dezelfde wagen

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 79,95 Bfr. ca. 1450
Systeemeisen: Pentium 60, Win95, 8 Mb RAM, 10 Mb schijfruimte, geluidskaart, SVGA, eventueel gamepad.
Fabrikant: Argonaut
Distributeur: Philips
Tel: 06-8406

6⁵

Vat Turbo in dit geval op als verbeterde waskracht: een concept dat alleen bestaat in de geesten van de marketing-afdeling.

Rise Magnon, rise!

Jake complimenteert Lina met haar nieuwe jarretels.

Jake toont z'n liefde voor Ashraf.

Spit on it, Rygil!

...non bij de insectenbestrijding.

FX Fighter Turbo

De toevoeging Turbo zegt eigenlijk al genoeg. Hetzelfde produkt, maar dan sneller. Of is er meer aan de hand?

MEER

Upgrades van vechtgames op de PC vertonen soms verbazingwekkend veel overeenkomsten met upgrades van PC's zelf. Je krijgt van alles wat meer (schijfruimte, geheugenchips, kruissnelheid, vechters, moves, rendersnelheid), maar uiteindelijk blijft 't hetzelfde produkt. Het verschil is dat een regelmatige upgrade van de machine noodzakelijk is om de nieuwste games te kunnen spelen.

Een upgrade van een vechtspel daarentegen is alleen de moeite waard als je de oude versie nog niet had, of als de veranderingen dermate ingrijpend zijn dat er min of meer sprake is van een heel nieuw produkt. Dit laatste kan van de turbo-versie van FX Fighter niet gezegd worden.

FIRST BLOODLUST

Twee nieuwe vechters en nieuwe special moves (Bloodlust moves geheten) voor alle betrokkenen. Is dat genoeg om de aankoop van deze turbo-versie te rechtvaardigen?

Wat producent Argonaut betreft natuurlijk wel, en zijn het niet de vechters of de moves die 't hem doen, dan moeten vechtgamers wel vallen voor de 'Blazing Render'-techniek die bij de vervaardiging van de turbo-versie is gebruikt. Met Blazing Render is het de bedoeling dat de graphics extra snel gerenderd worden, zodat mooie beelden niet ten koste gaan van de spelsnelheid.

Op m'n superdeluxe Pentium 133 lijkt dit goed te werken. Hier geen zwaartekrachtloze sprongen zoals bij Virtua Fighter, maar uitsluitend directe reacties op de acties van de speler(s). De turbo-editie doet wat dat betreft denken aan bijvoorbeeld Mortal Kombat op de console.

POWER TIP

Op het internetadres www.im.gte.com is een demo van 10 Mb verkrijgbaar.

SUPERGEWOON

Maar afgezien van de verbeterde (render)snelheid, en die paar extra spelers en moves, is er eigenlijk niks waarin dit spel zich onderscheid van de voorgaande versie.

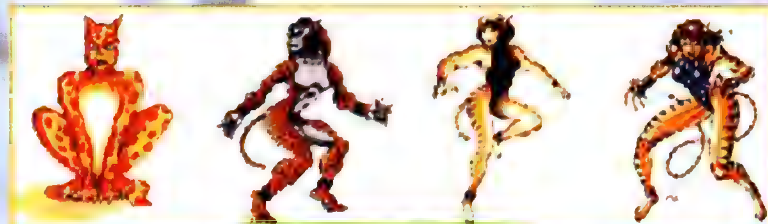
Argonaut maakt veel ophef over de karakters van de vechters, we hebben hier namelijk niet te maken met 'martial artists', maar met superhelden die afkomstig zijn van verschillende planeten. Argonaut heeft hiervoor gekozen omdat vechtgames volgens hen toch al overspoeld zijn met Oosterse-vechtsport-deskundigen.

Dit laatste is zonder meer waar, maar wat nu het verschil is tussen een karate-expert en een superheld met karate-ervaring is me ook na het spelen van FX Fighter Turbo niet duidelijk geworden. Sterker, van een superheld verwacht ik eigenlijk wat meer dan het bekende stoot- en schopwerk dat ook in FX Fighter in overvloed aanwezig is.

STAYGRADE

De essentie van de vernieuwing in deze turbo-versie wordt eigenlijk duidelijk bij het installeren van het spel. Het install-programma wilde namelijk m'n Awe32 geluidsdrivers vervangen door nieuwe versies. Zoiets is altijd welkom, maar wat blijkt? De nieuwe drivers zijn exact dezelfde als die al op m'n systeem aanwezig waren. Dat slaat dus echt nergens op.

Nu wil ik niet zover gaan om te stellen dat het hele spel nergens op slaat, maar de analogie met de geluids-'upgrade' gaat ver genoeg om te kunnen concluderen dat bezitters van de originele FX Fighter hun centjes net zo goed in de spaarpot kunnen houden.


The making of Sheba.

The Pink Panther

Paspoort naar avontuur

Dadadumdum dumdum, dudumdudumdudum, taratataaaa, dudududum. Die Pink Panther tune van componist Henry Mancini blijft fantastisch. En oh ja, het spel is ook best aardig.


Ja Clousseautje, ik ben groot geworden hè.


Ai vish ai hed u beum.


Zomerkampcontrole, en wel meteen!


Even de winterknop testen.


De Pink Dokter en de Engelse patiënt.


Pink en zijn kroegvrienden.

SENIEL

Van 8 tot 80 jaar staat nadrukkelijk op de verpakking van dit Pink Panther-avontuur. Dat moeten dan wel lichtelijk seniele 80-jarigen zijn, want uit alles blijkt dat dit produkt op de eerste plaats is bedoeld voor de iets jongeren onder ons.
Niet alleen vanwege het feit dat alles in het Nederlands is ingesproken maar ook vanwege de vrij eenvoudige aard van de spelletjes in het spel en het uitgebreide educatieve gedeelte.
Educatief? Ja, je leest het goed. Maar ik loop iets te veel op de zaken vooruit. Terug naar het gedeelte waarin ik zei dat alles in het Nederlands is ingesproken.

SSSSSS-SST!

Ik heb namelijk een probleem met een sprekende Roze Panter. Niet omdat dat niet zou kunnen (op het beeldscherm is alles mogelijk) maar vooral omdat de Roze Panter van oorsprong nooit iets zei. Het waren altijd zijn handelingen en de bijbehorende muziek en geluidseffecten die de Panter grappig maakten.
Door het beest een stem te geven is het, ja, is het eigenlijk niet meer de Roze Panter maar een wezen dat toevallig heel veel lijkt op de Roze Panter zoals die ooit bedoeld was: namelijk als een introductie op de eerste Inspector Clouseau-film.

LEUKZAAM

Nu ik toch meteen met kritiek gevel ben begonnen: de Roze Panter speelt in dit spelletje weliswaar de hoofdrol, maar het zou net zo goed Donald Duck of Pippie Langkous geweest kunnen zijn; de Panter dient er alleen maar toe om de speler een figuurtje te geven dat hij door het spel kan manoeuvreren.
Toch is dit een spel waaraan jonge spelertjes best een hoop lol kunnen beleven - en zo kunnen ze nog wat van opsteken ook.

PASPOORT NAAR SCHOOL?

Het 'Paspoort naar Avontuur' gaat over de Roze Panter die door Clouseau naar een kinderzomerkamp wordt gestuurd. Hij moet er de kinderen beschermen omdat die allemaal hooggeplaatst zijn en samen werken aan de wereldvrede, iets wat niet door iedereen op prijs wordt gesteld.
Door te klikken op voorwerpen en die voorwerpen vervolgens op andere voorwerpen of figuren te klikken wordt het spel gespeeld en als je niet al te chagrijnig bent, is het vaak nog komisch ook.
Maar alleen lachen is tegenwoordig niet oké. Daarom staat er op de CD ook veel informatie over de landen waaruit de kinderen van het zomerkamp komen: Australië, Bhutan, China, Engeland, Egypte en India. Keurig gerangschikt op plaats en onderwerp kom je zodoende van alles te weten over bijvoorbeeld kleding, eten, geschiedenis, natuur en taal van de zomerkampkinderen.
Het is voor mij al weer een tijdje geleden dat ik basisonderwijs volgde, maar het lijkt mij dat bovengenoemde informatie goed, duidelijk en overzichtelijk in kaart zit en zonder problemen in een werkstuk over een van die landen verwerkt kan worden.

POWER TIP
Bekijk het zelf op www.iway.nl/domus/pink/spionnen.htm

RAPPORT

GRAPHICS	8⁰
GELUID	7⁵
ORIGINALITEIT	7⁰
SPEELBAARHEID	8⁵

- + Grappig en educatief
- + Supersimpele bediening
- − Stemmen niet altijd overtuigend
- − Niet voor 8-80 jaar

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 89,95 Bfr. ca. 1675
Systeemeisen: 486-66, 8 Mb RAM (16 voor Win95), Double speed CD-speler, geluidskaart, muis, Win3.x/95.
Fabrikant: Domus Software
Distributeur: Domus Software
Tel: 020-4953030



Een redelijk geslaagde combinatie van leuk en leerzaam. Oudere spelertjes zullen het waarschijnlijk te kinderachtig vinden, jongere spelertjes daarentegen kunnen er lol aan beleven en goed scoren op school bovendien.
BEH

FLYING





High in the lonely sky.

RAPPORT

GRAPHICS	9⁰
GELUID	7⁵
ORIGINALITEIT	8⁰
SPEELBAARHEID	8⁵

- In de meeste levels vlieg je dwars door huizen etc.

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99.95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 90, 16 Mb RAM, 5 Mb vrij op harde schijf, Quad speed CD speler drive, muis en Dos.
Fabrikant: Empire Interactive
Distributeur: Homesoft
Tel: 023-5311241

8³

Het is net effe meer dan een flight shoot'em up, maar niet zo droog als een flightsim. Een hele goede tussenweg.
BAS

Ik moest er even het Engelse woordenboek bijpakken, maar Flying Corps betekent niet; vliegend lijk, dat schrijf je namelijk als corpse. Eens kijken wat het dan wel is...

VLIEGEND LIJK

Hoewel ik niet de beste piloot ben die ooit het luchtruim heeft gekozen, ben ik ondertussen wel PU's testpiloot geworden. Iedere maand weer stap ik met ware doodsverachting in allerlei soorten vliegtuigen. Meestal zijn het supersonische jets, of zelfs futuristische vliegtuigen die nog het meest weg hebben van UFO's. Het vliegen in dit soort high-tech vliegtuigen levert mij vaak problemen op. Tig duizend knopjes, displaytjes en wijzertjes die allemaal een aparte functie hebben. Je hoeft maar de geringste fout te maken, en je stort ter aarde. Gelukkig kun je, nadat je in een game te pletter bent gevallen, altijd weer opnieuw beginnen. De term vliegend lijk zou dus erg goed bij mij passen.
In Flying Corps zijn het geen ultra moderne vliegtuigen die op het platform op mij staan te wachten. Nee, ik ben op wonderbaarlijke wijze terug de tijd in gegaan en sta nu op een Frans vliegveld ten tijde van de Eerste Wereldoorlog. In 1917 is vliegen net geïntroduceerd in de oorlogvoering en de vliegtuigen zijn nog niet bepaald topklasse. Ze voldoen echter goed genoeg om de nodige schade toe te brengen.

VLIEG-MAAGDEN

Bij het optiescherm kun je een aantal kanten op (vandaar dat het optiescherm heet waarschijnlijk). Verander hier je instellingen, laad een oud spel of ga naar het multiplayer gedeelte. Verder heb je de keus uit nog twee mogelijkheden: Campaign of Scramble. Scramble is zoiets als instant action. Eerst kies je het vliegtuig waar je mee wilt vliegen en dan kun je het soort gevecht kiezen waar je zin in hebt. Er zijn er vele:
Voor de 'vliegmaagden' is er de First Flight: opstijgen, een rondje vliegen en landen.
In Follow Leader volg je de leider en probeer je te doen wat hij doet, als je dat drie minuten volhoudt is de missie geslaagd.
Speel je Turkey Shoot dan moet je proberen een nog slechtere piloot dan jij uit de lucht te halen, een makkie.
Met One on One neem je het op tegen een volwaardige tegenstander.
Ground Attack is mijn favoriet, schiet op tanks, konvooien



Ook de jongens op de grond zitten niet stil.





Going down, going down!



Hé rooie, boven je!





en gebouwen op de grond.
In Squadron Encounter vliegen jij en een paar medepiloten recht op een heel squadron tegenstanders af.
Kies je voor Stalking Prey dan besluip je een nietsvermoedende tegenstander en haalt hem neer.
Als laatste is er First Patrol; ga als leider van een paar vliegtuigen op patrouille en reageer op eventueel gevaar.

CARRIÈRE

Ga je voor een carrière in de luchtmacht, kies dan voor Campaign. Hier kun je kiezen uit vier verschillende campagnes. In Flying Circus kruip je in de huid van de Rode Baron (Manfred voor vrienden) en kun je proberen het succes van de echte Baron tegen de Britten, te evenaren.
De Battle of Cambrai zet jou aan het hoofd van een groep vliegers, die als opdracht hebben om een massaal tegenoffensief af te slaan.
Bij Hat-in-the-Ring vlieg je in een zogeheten Aerial Pursuit Squadron. Als leider van het 94th Squadron kun je, indien je wint, een medaille verdienen.
Het laatste scenario is The Spring Offensive. In 1918 zetten de Duitsers nog een keer alles op alles, jij zult als beginnende Engelse gevechtspiloot mee moeten helpen de aanval af te slaan.

THE PLANES

Je hoeft niet, net als Icarus, een paar veren op te plakken om te kunnen vliegen. Je hebt de keus uit zes verschillende vliegtuigen. De Albatros DIII, Fokker D.R.1 Triplane, Se5a, Sopwith Camel en de Nieuport Scout staan in de Scramble tot jouw beschikking.
Al deze vliegtuigen zijn zeer precies nagemaakt. Er wordt bij het spel zelfs een boekje geleverd waarin de vliegtuigen en het vliegen uitvoerig wordt besproken. Het lijkt net een originele handleiding van het vliegtuig.
Bij Flying Corps ligt de nadruk niet, zoals bij de meeste flightsims, op het leren beheersen van de cockpitinstrumenten maar meer op het daadwerkelijke vliegen. De vliegtuigen uit de eerste wereldoorlog hadden immers een zeer simpele cockpit. Niet meer dan vier metertjes, wat sturen en een beetje gas meer of minder en dat is het dan zo ongeveer.
Bij dit spel gaat het dus om het vliegen zelf; loopings, spins, klimmen en draaien en manoeuvres als de Immelmann Turn en de Split S, is wat je onder de knie moet zien te krijgen. Het is van het grootste belang dat je dit soort stunts uit kunt halen, want als je midden in een dogfight met een Duitser zit, kan bijvoorbeeld een Immelmann manoeuvre je uit de problemen halen.

BAS THE CRASH

Nou, en in de problemen kwam ik, hoor. Aangezien ik een man van actie ben, besloot ik om via de Scramble eens mijn wapens te legen op tanks en vrachtwagens in de Ground Attack.
Het ging een tijdje vrij aardig, totdat ik het idee kreeg om een gebouw aan flarden te schieten. Ik kwam laag aangevlogen, knalde er op los, kon helaas net niet op tijd optrekken, en crashte in het huis. Exit piloot Le Clercq.
Vanaf dat moment werd ik door mysterieuze krachten steeds weer naar de aarde getrokken. Mijn mede kantoorbewoners, Ben en Laura, gaven mij al snel de bijnaam; Bas 'The Crash' Le Clercq. Veel te enthousiast probeerde ik de meest vreemde stunts met mijn vliegtuig uit te halen en belandde iedere keer met een hoop rotzooi, en een harde knal, op de grond.
Ik merkte wel dat in de levels waar volgens het scenario geen grondgevechten nodig zijn, je dwars door de huizen, dorpjes en vliegvelden op de grond kunt vliegen, zonder schade op te lopen.
Verder valt er bar weinig op dit spel aan te merken. Anders dan bij de meeste flightsims kun je bij Flying Corps veel vliegen, stunten en schieten en dat allemaal erg realistisch en mooi weergegeven. Klasse toch?

Dikke mannen!



[illegible]



D'r achteraan!



One down, [illegible] to go!

Vaarfieks.



Shit, m'n factor [illegible] vergeten..

Power WEB UPDATE 1997

http://www.bpa.nl/powerweb

Terug van nooit weggeweest: het Powerweb versie 2.0, dat inmiddels ruim twee maanden in de lucht is. Hoogste tijd voor een kijkje achter de schermen.

Nu de dames en heren redacteuren eindelijk een beetje zijn uitgespeeld met Netscape, HTML, Shockwave en verzin nog maar een paar website-termen, zijn ze serieus bezig met het regelmatig updaten van de Powerweb-[illegible] ze er [illegible] [illegible] maar [illegible] de [illegible] die zit tussen het schrijven van een tekst en het uitbrengen van het blad kunnen niet-internetters er nu pas kennis van nemen. Niet getreurd, want de site is nog steeds de moeite waard.

POWER-SHOCK

Het nieuwe design van het Powerweb is bedacht en gemaakt door Kim Dijkstra, een dame die enthousiast het werk van onze eerste web-designer David Lemereis heeft overgenomen.

Legde David er altijd de nadruk op dat een website snel moest zijn, zodat ook mensen met een langzaam modem er plezier van hebben, Kim vindt de nieuwe animatietechnieken zoals Shockwave te mooi om er geen gebruik van te maken.

Dit heeft wel enige consequenties voor de snelheid waarmee het Powerweb op het beeldscherm verschijnt, maar aangezien 28k8 modems tegenwoordig zo'n beetje de standaard zijn geworden, valt het met dat snelheidsverlies wel mee. Bovendien is er altijd de optie om het Powerweb zonder animaties te bekijken. Misschien is dat wat minder spectaculair, maar uiteindelijk gaat het vooral om de informatie die het Powerweb te bieden heeft, en die wordt er ook zonder plug-ins als Shockwave niet minder om.



NIEUW, NIEUWER, COOL

De redactionele invulling en de wekelijkse updates worden verzorgd door Laura en Bas, die vastbesloten zijn de site minstens zo informatief en fraai te maken als Power Unlimited zelf.

Dagelijks speuren ze de andere gamessites op het Internet af op zoek naar nieuwtjes voor het Powerweb. Daarnaast zijn ze druk bezig met deals sluiten met fabrikanten, teneinde ze over te halen shareware- en demoversies van de coolste games via het Powerweb beschikbaar te stellen aan de lezers van Power Unlimited.

RETURN TO SENDER

Ook het beantwoorden van e-mail behoort tot hun werkzaamheden, en daarover even het volgende. Regelmatig komen er mailtjes binnen van lezers die klagen dat ze na een paar dagen nog geen antwoord op hun vragen/verzoeken/eisen hebben gekregen. E-mail mag dan in principe een snel medium zijn, het wordt anders wanneer je, zoals in het geval van het Powerweb, wekelijks tientallen e-mail berichten ontvangt. Tel daar bij op de honderden brieven die per gewone post de redactie bereiken, en je zal begrijpen dat het soms wat langer kan duren voordat een brief of e-mail door ons beantwoord wordt. Excuses gaan we hiervoor niet aanbieden: het vullen van het blad en de site hebben bij ons gewoon altijd voorrang boven het beantwoorden van de post, en dat is volgens ons geheel terecht.

MOOIER

Tot slot: de toekomst. Optimistisch als we zijn gaat die volgens ons alleen maar mooier worden. In de planning staan onder meer: Powerchat (lezers via het Internet met elkaar in contact brengen), Powermail (een nieuwsbrief per e-mail), Powerprijsvragen (gewoon omdat het altijd leuk is om gratis goodies te winnen) en als alles mee zit op de koop toe een Power Quake-server, waar lezers en PU-redacteuren elkaar in alle rust ouderwets overhoop kunnen knallen. Kewl!

BEN





Heb je er al eens aan gedacht om achter het stuur te kruipen van een stockcar met 700 PK onder de motorkap? Scheurend de bocht door met 150 km per uur terwijl je van alle kanten ingesloten wordt door stockcars. Waar 1 stuurfoutje het verschil betekent tussen winnen of verliezen. Met Nascar® Racing '96 kan de race beginnen!

- Het énige officieel door Nascar® Racing gelicenseerde spel
- Gemaakt door Papyrus, topontwikkelaar in race-simulaties
- Met de officiële circuits, rijders, bochten, billboards en nog veel meer
- Met unieke nachtrijders-optie, audio-features & opname-mogelijkheden

SIERRA®

http://www.sierra.com/games/nascarplay/

BUBSY 3D

Al in 1993 redde Bubsy the Bobcat de wereld van de ondergang. Anno 1997 mag onze oranje vriend wederom aan het werk, maar nu op de PlayStation. In 3D !

PLATFORM-KNALLER

Op de SNES schitterde Bubs al eerder en wel in twee games. De eerste (Claws Encounters Of The Furred Kind) was een regelrechte platformknaller, terwijl een jaar later de opvolger ervan slechts een slap aftreksel was. De bedenker van Bubsy had met de laatste game weinig van doen en baalde dus ook goed toen deze werd uitgebracht. 'Damn, ze hebben lopen fokken met mijn troetelkindje', moet hij ongetwijfeld gedacht hebben en dus ging hij aan het werk om Bubsy weer te laten 'shinen' zoals hij dat deed in deel één. Welnu, zie hier het resultaat.

POLY & ESTER

Dit keer is het voor Bubsy zaak om in ongeveer vijftien verschillende levels raketonderdelen te verzamelen. Per level kun je twee van die onderdelen in je bezit krijgen. Zodra je alle raketonderdelen bij elkaar hebt gesprokkeld (en dat duurt echt wel even), zul je het moeten opnemen tegen Poly en Ester, de twee koninginnen van Rayon, een planeet die bevolkt wordt door de meest bizarre characters. De Woolies zijn opnieuw in diverse gestalten in the house, evenals clambo's, vissen met hondekoppen, waterwormen en UFO's met laserbeams. Deze en vele andere Rayonezen zijn een flinke pain in the ass en doen er alles aan om te voorkomen dat Bubsy die zo gewilde onderdelen in zijn klauwen krijgt.

BLASTING ATOMS

Natuurlijk zijn er genoeg items over de velden verspreid om de vijandige wezens een kopje kleiner te maken. In grote getale zijn daar de 'atoms', die je af kan schieten op de eerste de beste Woolie die je pad kruist. Voordeel daarbij is dat de afgeschoten atom alsnog bij je verzameling wordt opgeteld. Heb je er minstens 150 in je bezit, dan kun je na het volbrengen van een veld meteen door naar het bonuslevel, om daar nog wat extra levens te halen. Andere items die je verder op weg kunnen helpen, zijn de 1-ups, invisibilities voor tijdelijke onzichtbaarheid en invincibilities voor tijdelijke onkwetsbaarheid. Pijlen en vraagtekens helpen je verder op de juiste weg en met speciale telescopen kun je te zien waar de raketonderdelen zich bevinden. En da's verdomd handig.

NERDS EN MAMMOETEN

Tussen de raket-vergaar-levels zijn er nog een paar velden waar je wat tussenbazen, zoals een kleine nerd en een gigantische Woolie-mammoet moet verslaan. Genoeg variatie dus zou je denken, ware het niet dat de levels wel heel erg veel op elkaar lijken. De landschappen zijn blokkerig en bestaan vaak uit niet meer dan twee kleuren, een factor die snel op je zenuwen gaat werken. Bubsy en zijn vijanden lijken eigenlijk de enige flexibele en goed uitgewerkte graphics te zijn en dat is toch wel jammer. Daartegenover staat dat je met Bubs alle kanten op kan. Sprinten, springen en zelfs vliegen behoren tot zijn mogelijkheden en zullen ook meer dan eens toegepast moeten worden. Toen ik halverwege de game was gekomen, hield ik er echter mee op. Sorry, maar voor mij was de spanning er vrij snel af.


De weg is lang en lastig.

AMERIKAANSE IMPORT

Een bont gezelschap.


Het zonnetje in huis.


In welke tekenfilm ben ik beland?

Fok, ik had een pareltje verwacht.

RAPPORT

GRAPHICS	6°
GELUID	7²
ORIGINALITEIT	7⁷
SPEELBAARHEID	7°

▲ Woolies zijn eigenlijk schatjes

▲ Veel geheime gebieden

▼ Do the Mariooo

▼ Lelijke, beperkte landscapes

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 139,95 Bfr. ca. 2525
Fabrikant: Accolade
Verkrijgbaar bij: Future zone
Tel: 010-4369350

7⁰

Games als Bubsy kunnen een verademing zijn, mits in grafisch opzicht goed uitgewerkt. Helaas is dat hier niet het geval. Jammer.
SKATE

Space Jam

Vrijwel gelijktijdig met de film Space Jam is ook de game verkrijgbaar. De hoofdrolspelers: His Royal Airness Michael Jordan en een heel peloton Loony Tunes-characters.



U spaart airmiles?



Ik geloof dat ze de bal willen.



Wat wil je met zo'n uiterlijk.



Een drieluik van de 'tussendoor' games.

VERWARRING

Het vermoeden dat ik had toen ik Jordan niet in de Chicago Bulls line-up zag van de vette basketbalgame In the Zone 2, werd na het zien van de titel Space Jam bevestigd. Hij heeft lekker zijn eigen game.
Nou ja, eigen, het zijn meer de klassieke tekenfilmhelden die de show stelen dan de man van vlees en bloed zelf. Het bonte gezelschap op de doos bracht me aanvankelijk enigszins in verwarring. Jordan en cartoons? Wat voor soort game moet ik me daar nou bij voorstellen?

ZEIKERDJE

Michael en consorten werken een aantal verschillende typen games af waarbij basketbal natuurlijk de boventoon voert, maar er is ook nog plaats voor de nodige variatie. Zo kun je wedstrijdjes in space houden met ruimteschepen en is er een mogelijkheid om in een alley-oop contest een hoop punten te scoren.
Allemaal heel afwisselend, maar waar het natuurlijk allemaal om draait, is de basketbalwedstrijd zelf. Voor de wedstrijd begint, zul je met Daffy Duck Michael's sportkledij bij elkaar moeten zien te krijgen. Lastig, aangezien je alsmaar achternagezeten wordt door een gluiperige hond en je slechts weinig tijd krijgt. Is het zaakje niet compleet, dan zul je mijnheer Jordan voorlopig niet op het veld tegenkomen. Het verwaande zeikerdje.

> **POWER TIP**
> Basketbalfanaten dienen dit spel vooral niet aan te schaffen. Voor cartoonfreaks kan het lollig zijn.

TURBO-SPEED

In de Training Mode hoor ik uiteraard bij de good guys. Michael's Toon Squad bestaat uit spelers als Bugs Bunny, Daffy Duck, Tazmanian Devil en Road Runner. Zij zullen het moeten opnemen tegen het illustere gezelschap dat zichzelf The Monstars noemt. Deze 'heren' zijn groot, beresterk en vooral zwaar lelijk.



Geloof me, die gaat erin.

Ook zijn ze in staat om de Toon-players de meest verschrikkelijke dingen aan te doen, zoals ze tijdelijk verkleinen. Gelukkig hebben mijn spelers genoeg troeven achter de hand.
Ieder character heeft een aantal special moves waarmee je de monsters flink te kijk kunt zetten. De meest idiote slamdunks passeren de revu en met turbospeed kun je de verdediging van de tegenstanders uiteenrij-ten.
Na mijn moves zorgvuldig geperfectioneerd te hebben, besluit ik deel te nemen aan het intergalactische toernooi...

POWER-BALKJES

Natuurlijk verwacht je iets speciaals wanneer het gaat om een game met koning basketbal. Ik was dan ook zwaar teleurgesteld toen ik erachter kwam dat de gameplay nogal beperkt is.
Het hele gebeuren deed me sterk denken aan de basketbalspelletjes van enkele jaren geleden, toen spelers met kleine powerbalkjes en een aantal leuke dunks als idioten over het te kleine veldje heenrenden. Ook vond ik niet de spanning en sensatie terug die ik in een hardcore basketbalgame als In The Zone wel voelde.
Grafisch is het allemaal redelijk te pruimen, omdat je van cartoons ook niet verwacht dat het er allemaal realistisch uitziet. Wat dat betreft kun je een game als Space Jam niet vergelijken met de 'menselijkere' games.
Al met al zal dit spel, ondanks de flinke dosis humor, op de echte basketbal- en Jordan fans geen diepe indruk achterlaten.



Taz ziet het even niet meer zitten.

RAPPORT

GRAPHICS	7.0
GELUID	6.5
ORIGINALITEIT	6.5
SPEELBAARHEID	6.0

- ▲ Lachwekkend
- ▲ Vette dunks
- ▼ Weinig moves
- ▼ Nauwelijks spannend

PLAYSTATION
Prijs: N.N.B.
Fabrikant: Acclaim
Distributeur: Columbia Tristar
Tel: 035-6250720



Space Jam is grappig, maar mist gewoon de ballen om het een heus spektakelstuk te kunnen noemen. Ook de aanwezigheid van Michael Jordan verandert daar niets aan.

SKATE

Deel 2 van Nascar Racing is eigenlijk niet meer dan een verbeterde kopie van deel 1 geworden. Dat lijkt onzinnig, maar dat is het niet.

ORIGINEEL VERBETERD

Sinds ze in 1994 Nascar Racing uitbrachten, hebben ze bij de firma Papyrus niet stilgezeten, al zijn ze niet bezig geweest met wat je zou verwachten: een opvolger van Nascar Racing. In plaats daarvan heeft Papyrus drie jaar lang gewerkt aan een verbeterde versie van het origineel, en het resultaat is alleszins de moeite waard. Je vraagt je misschien af waarom je geld zou uitgeven voor een race-game die feitelijk al drie jaar oud is. Welnu, het antwoord is simpel. Werkelijk alle onderdelen van het origineel zijn zeer kritisch bekeken en ge-upgrade naar de eisen van de tijd. Dat heeft zoveel wijzigingen, en vooral verbeteringen, tot gevolg gehad dat Nascar 2 het zo goed als een nieuw spel beschouwd kan worden, al is het wel zo dat bijvoorbeeld de circuits helemaal hetzelfde zijn gebleven.

CAR-SPOTTING

Hoewel veel dingen oppervlakkig gezien min of meer gelijk zijn aan versie 1, zijn er (uiteraard) ook een paar dingen echt veranderd. Zo is er nu de mogelijkheid een commentator in te schakelen, of liever gezegd een 'spotter', die tijdens de race aanwijzingen geeft.
Nascar 2 bestaat uit zestien tracks die in wedstrijd- of arcade-mode gereden kunnen worden. De wedstrijd-mode is 'business as usual' (gewoon hard en goed rijden en winnen).
De arcade-mode echter biedt de speler een aantal voordelen. Niet alleen geeft de arcade-optie supergrip op de weg en een automatische rempiloot, ook is het zo dat de computergestuurde coureurs in de arcade-mode gedwongen worden zich aan te passen aan het niveau van de speler. Zodoende kun je nooit al te slecht voor de dag komen, wat behoorlijk kan bijdragen aan het zelfvertrouwen dat nodig is om het kampioenschap te winnen.

PAINT RACE

Net als in deel 1 kan de speler z'n wagen zelf een kleurtje geven met behulp van de zogenaamde Paint Kit. De interface hiervan is dusdanig verbeterd dat elke speler dit binnen een paar minuten onder de knie moet kunnen hebben. Hetzelfde geldt voor de garage. Die is nu zo gebruiksvriendelijk dat het een echte doe-het-zelf garage is geworden, waar reparaties en aanpassingen probleemloos plaatsvinden.

NOT TEN

Nieuw is de online multiplayer mode, waarbij maximaal acht coureurs tegen elkaar kunnen racen. Helaas kan dit alleen door gebruik te maken van TEN, het Total Entertainment Network, en dat is een internetservice die in Europa niet toegankelijk is. Hier zullen de spelers het moeten doen met racen tegen één andere speler, via een modem- of seriële verbinding. Ook niets mis mee, al is het natuurlijk het leukste om in een keer een hele ploeg racers te verslaan in plaats van een enkele concurrent.
Minpunten ten opzichte van deel 1? Vooruit, eentje dan. De save game-optie is uit deel 2 verdwenen, en dat is vooral jammer omdat een enkele race vaak 30 ronden duurt en het is wel zo prettig om die soms in gedeelten te kunnen rijden. Maar ja, dat is natuurlijk helemaal niet realistisch...

Shit, weer als laatste weg.

Met Fia zit je zo in de wagen

Maar waar is toch het stuur?

Geen race zonder opties.

Ja Dale, maar wanneer mag ik een keertje!

Geen tijd voor een bijschrift, ik moet racen!

POWER TIP
Meer weten over de echte Nascar races? Scheur naar www.nascar.com voor de details.

RAPPORT

GRAPHICS	8^{5}
GELUID	8^{5}
ORIGINALITEIT	6^{5}
SPEELBAARHEID	8^{4}

- ▲ Racet nu nog beter
- ▲ [illegible]
- ▼ Geen save-game mogelijkheid
- ▼ Het blijft deel 1 (maar dan stukken beter)

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 89,95 Bfr. ca. 1625
Systeemeisen: 320x200 resolutie: 486-66. 640x480: Pentium, 16 Mb RAM, Dos 5.0 of Windows'95, 20 Mb schijfruimte, muis, gamepad aanbevolen.
Fabrikant: Sierra / Papyrus
Distributeur: Homesoft
Tel: 023-5311241



Zelfs als je deel 1 al hebt, is deze verbeterde versie de moeite waard. Een must have voor liefhebbers van realistische racegames.
BEN

NASCAR RACING 2

NASCAR Racing

Tot voor kort wisten Nederlanders weinig meer over autoracen te vertellen dan dat Jantje Lammers ooit eens in een Formule 1 had gezeten. Maar sinds Arie Luyendijk en Jos Verstappen hun kunsten op het asfalt vertonen, leeft de racerij in Nederland als nooit tevoren...

STAATSGREEP

Toen Ed aan mij vroeg of ik Nascar Racing wilde bekijken, viel mijn bek open van verbazing. "Ben je van je geloof gevallen beste Ed, of wil je van dat eeuwige imago af als de ultieme racende eindredacteur...?" Ed hield het wijselijk op het feit dat hij het zo ontzettend druk had met de voorbereidingen van dit nummer. Ik begon namelijk al te vermoeden dat onze Ed op zijn retour was als Race Koning nummer 1. Een vermoeden dat overigens versterkt werd door het feit dat Ed onze jaarlijkse PU-kart-wedstrijd niet wist te winnen. Tijd voor een staatsgreep binnen de PU? Nou, als het aan mij ligt mag iemand anders de scepter overnemen, want ik brand mijn vingers niet graag aan hete uitlaten en opgeblazen motoren. Misschien iets voor Bjorn, want die vindt zichzelf geloof ik wel een aardig coureurtje...

ANDERS DAN ANDERS

Voor het zover is, zal ik mij maar even bezig gaan houden met wat Nascar Racing allemaal te bieden heeft. Nascar is een racespel waar het voornamelijk aankomt op tactisch inzicht en uithoudingsvermogen. Hiermee wil ik zeggen dat dit racespel voornamelijk bedoeld is voor de diehard racefreak want de Nascar-realiteit wordt in dit spel heel goed nagebootst. En dan bedoel ik dus niet alleen de circuits, de wagens en de views maar vooral de opbouw van de races. Vaak moeten de coureurs vele tientallen rondjes draaien voordat er een winnaar over de finish scheurt. Het concentratievermogen van de rijders wordt dan ook op een verschrikkelijke manier op de proef gesteld. Eén stuurfout en je knalt met 250 km/u tegen een betonnen muur aan. En dat geldt dus ook voor de spelers van Nascar Racing, die met minder dan 32 rondjes geen genoegen kunnen nemen...

RACELIEFHEBBERS

Het softwarebedrijf Sierra heeft overigens nog veel meer lekkers in Nascar Racing gestopt om het realiteitsgehalte zo hoog mogelijk te houden. Een communicatiesysteem met de pit crew, zelf instellen en fine-tunen van je stock-car, constante informatie over het benzineverbruik en een schitterende inside view vanuit je bolide horen allemaal tot het standaardpakket dat gecheckt moet worden voor en tijdens de race. Nascar Racing is hiermee geen makkelijk racespelletje dat even als tussendoortje kan worden gespeeld. Des te meer een game voor de echte raceliefhebber, en die zijn er volgens Ed genoeg in Nederland en België.

RAPPORT

GRAPHICS	8°
GELUID	6°
ORIGINALITEIT	7°
SPEELBAARHEID	7°

▲ Erg realistisch
▲ Schitterende views
▼ Iets te ingewikkeld
▼ Saaie circuits

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 109,95 Bfr. ca. 2000
Fabrikant: Sierra
Distributeur: Philips
Tel: 06-8406



Nascar Racing is vanwege zijn hoge realiteitsgehalte met name geschikt voor de echte raceliefhebber. Concentratie en tactisch inzicht zijn bij dit spel erg belangrijk.
THOMAS

Een pas-de-deux surplace....

Prachtige inside view.

Het wordt wel erg krap, opzouten!

POWER TIP

Effe een spinnetje maken.

Middelvinger omhoog en gewoon doorduwen.

Een klein zetje van achteren en die watjes gaan al schuiven!

De boordcomputer geeft je alle noodzakelijke info.

Rot op met je mini!

NASCAR LAZERTREK WEDSTRIJD

Zin in een middag vol laserfun? Benieuwd naar de allernieuwste lazertrek-rage? Doe dan mee met de Grote Power Unlimited Nascar wedstrijd.

RAZENDSNEL

Op de vorige pagina heb je alles kunnen lezen over Nascar, een pittige en razendsnelle nieuwe racesimulatie game voor de PlayStation. Zo'n release laten we natuurlijk niet onopgemerkt voorbij gaan, zeker niet als distributeur Philips een tiental prachtige prijzen voor vlotte inzenders in petto heeft. Wat dacht je van een uitgebreide middag knallen in de Laser Quest-hemel van Nijmegen? Huh, Laser Quest en Nascar? Jazeker! Vanaf maart beschikt Laser Quest Nijmegen als eerste ter wereld namelijk ook over een heuse Lazertrek-hal. Doe je er met Nascar Racing alles aan om de schade van je wagen zo beperkt mogelijk te houden, bij Lazertrek zit je in een botsauto en ram je er dus flink op los. Ondertussen is het wel de bedoeling dat je met het lasercanon dat op de auto gemonteerd is, zoveel mogelijk punten scoort. Geen spel voor watjes, dus. Power Unlimited biedt je in samenwerking met Philips een hele middag gratis Lazertrek èn Laser Quest aan. Het evenement is gepland voor **zaterdag 26 april**, dus hou deze dag vrij wanneer je met de wedstrijd meedoet. De hal ligt in het centrum van Nijmegen en is prima bereikbaar met het openbaar vervoer.

POWER LASERS

De opgave is simpel. Vertel ons in maximaal tien zinnen waarom jij de beste Nascar-coureur aller tijden bent. Een beetje bluf kan hierbij geen kwaad! Een deskundige jury kiest de tien grootste en origineelste opscheppers/fantasten en zij worden persoonlijk door ons uitgenodigd voor die mooie zaterdag in april. Stuur je inzending (met je naam, adres en telefoonnummer) op een brief of briefkaart vóór 25 maart naar:

POWER UNLIMITED
NASCAR WEDSTRIJD
POSTBUS 2805
1006 AM AMSTERDAM

De leukste inzendingen van onze 'Power Lasers' worden bekend gemaakt in de Power Unlimited van juni (verschijnt eind mei). Succes.

LEGACY OF KAIN

Bloed is een cocktail van stoffen dat ervoor zorgt dat je iedere morgen weer fijn je bedje uitstapt. Maar wat ga je doen als je geen bloed meer hebt en alleen blijft leven door het drinken van bloed van anderen...?

KAIN'S EINDE

Er was een tijd dat Kain een hele brave jonge ridder was. Hij was net op zichzelf gaan wonen in een burgermans huisje in een middelgrote stad. Hij had al wat nieuwe vrienden en vriendinnen leren kennen waar hij regelmatig mee de herberg indook voor een lekker pulletje lauw Middeleeuws bier.
Maar vanavond had hij zin om gewoon eens even lekker in zijn eentje een pintje te pakken. Na een paar biertjes en een flauw gesprek over koetjes en kalfjes met Koos de herbergier, besloot Kain om maar weer op huis aan te gaan. Morgenochtend moest hij immers weer vroeg uit de veren om zijn dagelijkse baan als ridder op te pakken.
Maar toen sloeg het noodlot keihard toe. Kain werd overvallen door een stel rovers die meteen maar een zwaard met een lemmet van 75 centimeter door zijn ribbenkast dreven. Dit leek het dramatische einde van Kain's korte, onbeduidende leventje. Of toch niet...?

KAIN'S BEGIN

In Legacy of Kain draait het hele spel om de wederopstanding van de onfortuinlijke Kain. Na zijn trieste dood blijkt dat Kain in de macht is van een of andere oppervampier die de volgende ruil voorstelt: Kain's ziel voor de dood van zijn moordenaars. Vol wraakgevoelens gaat Kain direct op dit aanbod in maar dat betekent wel dat hij de rest van zijn leven als vampier door het leven moet gaan.
In Legacy of Kain kruip je in de huid van Kain en de eerste levensbehoefte van deze nieuwbakken vampier is bloed, veel bloed.

KILL 'EM ALL

Zoals het een goede vampier betaamt, heeft Kain een gruwelijke hekel aan regen, sneeuw, natte voeten en teveel zonlicht. Maar al deze kleine obstakels weerhouden hem er niet van om eens even lekker met zijn enorme zwaard om zich heen te slaan op zoek naar wat vers bloed.
Zonder blikken of blozen stapt hij op een nietsvermoedende jonge vrouw af en met een slag van zijn wapen, wordt de keel van het meisje gedeeltelijk opengereten. Kain strekt zijn arm en in een grote stroom vloeit het bloed van haar naar zijn maag. Scherpe hoektanden komen in Kain's dode gebit niet voor, een zwaard is namelijk veel efficiënter. Op deze manier worden dus hele dorpen door Kain, of liever gezegd door jou, uitgeroeid. Weinig zachtzinnig, maar wel onderhoudend.
Mannen en vrouwen, bewapend of gewoon onschuldige voorbijgangers, ze worden allemaal door Kain vermoord. Niet zonder reden echter, want het uiteindelijke doel is natuurlijk dat die arme ziel bevrijd wordt van die bloederige vampieren-vloek. En tot die tijd worden de kelen van vele dorpsbewoners door Kain systematisch blootgelegd...

RAPPORT

GRAPHICS	7,5
GELUID	7,5
ORIGINALITEIT	7,5
SPEELBAARHEID	9,5

- Veel bloed
- Lekker choppen
- Goede handling
- Mysterieus

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 129.95 Bfr. 2199
Fabrikant: Silicon Knights
Distributeur: BMG Nederland
Tel: 035-6256256



Toen ik begon met Legacy of Kain moest ik meteen denken aan al die andere vage adventures. Maar toen het verhaal zich een beetje begon te ontwikkelen en ik een paar mensen had afgeslacht, kon ik mijn PlayStation niet meer uitzetten. Legacy of Kain is beestachtig goed!
THOMAS

Ook jonge meisjes staan op het menu.

Effe bijlichten.

Deze brug is te klein voor onze tweeën.

In zo'n creepy game ontbreekt het kerkhof natuurlijk niet.

Kain kan zich veranderen in een weerwolf.

MUTILATIONS 13 SECRETS 3/100 PRESTIGE

Volgende keer beter.

Die krijgt geen nachtzoentje van onze Kain.

Lekkere jongen.

POWER TIP

Slacht je tegenstanders niet meteen af maar zorg ervoor dat ze in shocktoestand staan te wankelen. Alleen dan is het mogelijk om al het bloed uit hun lichamen te zuigen...


Springen, de tijd dringt!

Activision beweert met Blast Chamber een spel op de markt te brengen dat moddervette actie combineert met een flinke dosis denksport. Dit allemaal ingepakt in een futuristisch gladiatorengevecht, doet me het water al in de mond lopen.


Zij die sterven gaan, groeten u.

BLAST CHAMBER

IT'S THE BOMB BABY!

Dat alles in de toekomst anders zal zijn, weten we zo langzamerhand wel. Maar dat er in het jaar 2097 net zo met atleten wordt omgegaan als in het oude Rome, waar de woeste gladiatoren voor de ogen van de keizer en zijn volk een gevecht leverden op leven en dood, is iets nieuws.
Over honderd jaar worden de sportlui namelijk speciaal gekweekt in geheime staatslaboratoria en tot genetisch geperfectioneerde fighting machines opgewerkt. Ter vermaak van de gevestigde orde worden deze arme mannen gedwongen om het gevecht met elkaar aan te gaan en als extraatje worden ze in speciale pakken gehesen die uitgerust zijn met een thermische bom, sterk genoeg om een uit de kluiten gewassen man in no-time van de wereld te blazen.

RACE TEGEN DE KLOK

Het zit dus als volgt: in je pak zit een bom met een tijdklok, je hebt een bepaalde tijd en dan gaat ie af: Boem! Dood.
Je vecht tegen twee, drie of vier tegenstanders (ook allemaal verpakt in zo'n knallende outfit) om zoveel mogelijk tijd bij elkaar te sparen op je zogenaamde 'kill-clock', de stopwatch boven in beeld, die uitmaakt hoelang je nog te leven hebt. Dit doe je door de hand te leggen op de kristal, die ergens in de kamer wordt gedropt. De speler die hem in zijn bezit heeft, kan even opgelucht adem halen, want zijn tijd staat stil.
Nu is het zaak om de kristal in je score-zone te gooien. Hierdoor worden er waardevolle seconden aan je kill-clock toegevoegd. Je kan de kristal ook in andermans score-zone gooien, dan gaat er bij die speler tijd af.
Er zijn drie games die je kan spelen: **Solo Survivor**, waarbij je in je eentje je weg moet vinden door puzzelkamers vol vreemde obstakels, **Last Man Alive**, waarbij je tegen twee, drie of vier menselijke of door de computer gespeelde tegenstanders vecht tot er maar eentje overblijft en **Free-For-All**, waar je een vaste tijd speelt en moet proberen zo min mogelijk levens te verliezen.

TURN IT UP!

Tot nu toe klinkt alles al redelijk origineel maar, daar bovenop heeft Activision Blast Chamber voorzien van een unieke feature: de gigantische kamers hebben geen vaste boven, of onderkant. Door op de knipperende pijlen aan de rand van de vloer te gaan staan, roteer je de hele kamer met een kwartslag. Muren worden vloeren en vloer en plafond worden muren! Eventjes is iedereen van de kaart en kan je van de verwarring gebruik maken om de kristal over te nemen!
Maar pas op: je tegenstander zal ook proberen om de kamers te roteren, zodat jij degene bent die op zijn bek gaat. Gelukkig kan je je tegenstander ook gewoon direct te lijf gaan en hem de kristal met een flinke vuistslag afnemen!


Snel even de boel op z'n kop zetten.


Heeft er iemand soms een bommetje gedropt?


Word je al een beetje misselijk.


Mij krijgen ze niet, denk ik.

RAPPORT

GRAPHICS	9,0
GELUID	8,5
ORIGINALITEIT	9,5
SPEELBAARHEID	9,0

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 129,95 Bfr. ca. 2350
Fabrikant: Activision
Distributeur: Homesoft
Tel: 023-5311241



De ideale combinatie van actiespel en denkwerk. De sololevels zullen je aan het denken zetten, terwijl in de andere twee games de spanning er vanaf druipt. De 4 player mode is een goede aanleiding om een multitap voor je PSX te kopen. Nodig wat vrienden uit en je avond kan niet meer stuk!
ANDREAS

Contra: Legacy of War

Ruim tien jaar geleden werd de eerste versie gelanceerd van een 8 bit spel dat toen Probotector heette. Inmiddels is deze shoot'em up omgedoopt tot Contra en knalt de 32 bit versie iedereen uit z'n stoel.

CONTRA FORCES

Contra begint in het Amazonegebied als een UFO landt in een moerasgebied, dichtbij een oude Maya tempel. Er gaan tientallen jaren overheen voordat duidelijk wordt dat het gelande ruimteschip een stel geflipte ruimtewezens bevat die, hoe kan het ook anders, van plan zijn om planeet Aarde te veroveren.
Dat is het moment dat de speciale elite troepen van het pentagon erbij gehaald worden: de Contra Forces.

KEIHARD

De elite-troepen die je tot je beschikking hebt, bestaan uit vier keiharde vechtjassen:
Bubba is een buitenaards wezen dat in staat is om te communiceren met Aardbewoners. Bubba is een huurling, die in principe vecht voor de meest biedende werkgever.
Tasha mist elk gevoel voor humor maar is snel, geruisloos, dodelijk en bloedjemooi. Ze geeft de voorkeur aan zwaar materieel om de vijand te bestrijden, het liefst met veel vuurkracht, want ze geniet van krachtige explosies.
CD-288 is gebouwd door de Chuck/Wade wapenfabriek en hij is afkomstig uit de Cyborg Destroyer Assassin-serie. CD-288 is geherprogrammeerd door een Contra-teamlid en zijn specialiteit is vechten in een gewichtloze toestand, bij voorkeur onder water.
Ray houdt er niet van om over het verleden te praten. Hij is specialist in het gebruik van vernietigingswapens en bovendien een ervaren straaljagerpiloot. Zijn lievelingseten is rauwe vis.

KLEINE ASSHOLES

De Contra-omgeving bestaat uit een mengeling van natuurgebied (moeras, bergen etc.) en futuristische architectuur. De bazen zijn talrijk en niet makkelijk te verslaan.
De kleinste vijandelijke vechters zijn een soort tinnen soldaten, zoals je die ook tegenkwam in de film Toy Story. Hoewel ze er klein en ongevaarlijk uitzien, zijn deze soldaten over het algemeen verantwoordelijk voor de meeste impact op je energiemeter.
Elk Contra-teamlid begint het gevecht met een gewoon machinegeweer. Tijdens het gevecht moet je ervoor zorgen dat je de Falcon powerups bemachtigt, want deze geven je de beschikking over een extra wapen.

BONUS GAMES

Zoals gezegd, de eindbazen zijn talrijk en spreken zeker tot de verbeelding. Ze zijn niet onverslaanbaar maar elke baas heeft een speciale behandeling nodig.
Omdat je characters zeer wendbaar zijn en hoog kunnen springen, moet je zeker niet schromen om hier gebruik van te maken.
Als bonus zitten er in Contra twee old skool computerspelletjes. Aan het eind van het tweede jungle-level kun je Gyrus spelen, de eerste shoot'em up waarbij je vliegtuig 360 graden om zijn eigen as kon draaien. De tweede is een kruising tussen Tank Battle en Pac-Man.


Ray en Tasha (rechts) in de two player mode.

RAPPORT

GRAPHICS	8,5
GELUID	8,0
ORIGINALITEIT	7,0
SPEELBAARHEID	9,0

+ Cool geanimeerde eindbazen
+ Old skool games
+ Two player mode
- Neppe 3D-bril/mode die bij het spel zit

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 119,95 Bfr. ca. 2175
Fabrikant: Konami
Distributeur: Konami
Tel: 020-4223411

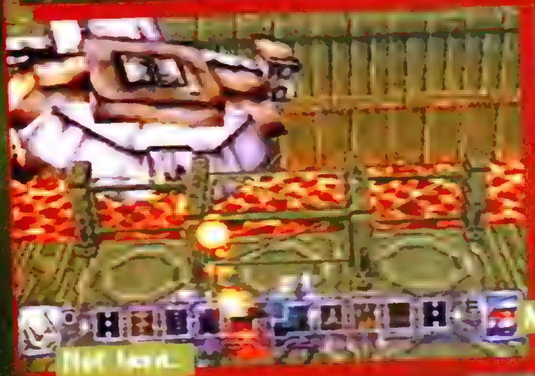


Contra is een knaller. De dynamiek is schitterend, het spel luistert heel direct naar de controls en de graphics zijn top. Van spinnen, teken, kakkerlakken tot onidentificeerbare vliegende en schommelende objecten, alles zit erin.
MICHAEL


Ongeïdentificeerd vliegend object.
Tankbeest.


Dat kopje gaat eraf.


Een cyber padda.




Nu word ik pas echt spinnijdig!

POWER TIP
Om er het hoogste punt te scoren, moet je als een vlo over het beeldscherm blijven springen.

WWF In Your House

Het heeft (te) lang geduurd maar na een kleine twee jaar krijg ik eindelijk weer eens een worstelspel in handen. De gebruikelijke onsmakelijke vechtersbazen met een geheel nieuw scala aan [illegible] moves. Smullen maar.

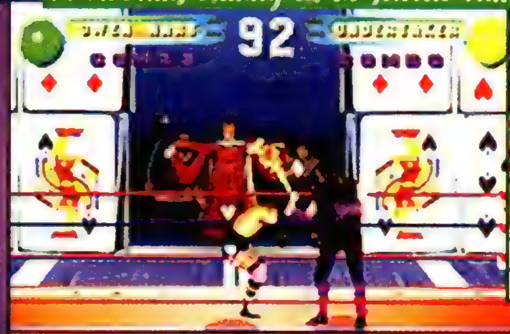
POWER TIP
Pas op: als je tegenstander knock out op de grond ligt, kan hij soms nog opspringen.

WORSTEL-KUNST

Een aantal jaren geleden, toen het Power Unlimited imperium gestalte begon te krijgen, was Allstar Wrestling één van mijn favoriete vrijetijdsbestedingen. Natuurlijk niet het daadwerkelijk doen maar het wekelijks kijken op het [illegible] Super Sky [illegible] (was het nou Sky Channel?). Heerlijk vond ik het om te zien hoe de meest [illegible] mannen in een [illegible] jurkjes [illegible] en [illegible] mannen elkaar met louter blote handen gehuld in belachelijke outfitjes te lijf gingen.
Ik hoor je al denken: die Allstar Wrestling shit was toch zo nep als Pamela Anderson's voorgevel? Fok dat; Allstar Wrestling is een kunst, geen krachtsport.
Helaas is het hele WWF gebeuren in de laatste jaren steeds verder de underground in verdwenen. Het enige dat ons nog herinnert aan die goede oude tijden is de lelijke kop van Hulk Hogan die wekelijks op de buis verschijnt.


De WWF sterren; een kruising tussen de Addams Family en de selectie van Feijenoord.


Weg met dat nationalistische gedoe.


The Undertaker heeft de troeven in handen.


Vader houdt niet van moeilijk doen.


Even zien wat Vader gegeten heeft.


Smerige special move van The Undertaker.


Bret Hart wordt gelanceerd.

PORTIE UITSCHOT

In Your House is zover ik weet het eerste WWF worstelspel dat voor de PlayStation is uitgekomen dus je zou verwachten dat dit de topper uit de serie is. Helaas is dat niet de realiteit.
Ik mis bijvoorbeeld de aanwezigheid van een scheidsrechter -eigenlijk alleen maar omdat ik hem graag knock out ram - en van attributen die je kunt gebruiken om de hersens van je tegenstander in te slaan. Ook de mogelijkheden om in een tag-team (twee worstelaars die om en om de ring in stappen) te vechten of om een endurance match (alle worstelaars tegelijk; moge de sterkste man winnen) te spelen, zijn niet aanwezig.
Wel van de partij is het gebruikelijke legioen aan WWF-celebraties. Deze keer is de keuze gevallen op het vol- [illegible] Helmsley, Goldust, Shawn Michaels en The Ultimate Warrior. Allemaal voor de gelegenheid uitgerust met een stel geheel nieuwe venijnige moves.

POWER TIP
De ring is kleiner dan normaal dus gebruik de touwen.

RAPPORT

GRAPHICS	7⁰
GELUID	7⁵
ORIGINALITEIT	6⁰
SPEELBAARHEID	7⁰

+ Smerige special moves
+ WWF celebraties
- Geen scheidsrechter
- Geen tag-team

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 119,95 Bfr. ca. 2175
Fabrikant: Acclaim
Distributeur: Columbia Tristar
Tel: 035-6250720



WWF In The House heeft het net niet. Jammer, want ik heb een enorme behoefte aan een goed WWF-spel voor de PlayStation. Vooralsnog ben je dus het beste af met de bestaande WWF Raw games voor de Sega en de SNES. Maar wie weet wat de toekomst nog voor ons in petto heeft...
KEES

Cool Boarders



Ready?

Aangezien snowboarden tegenwoordig enorme populair is, kon je er op wachten dat deze wintersport ook als solo game op de console zou verschijnen. Bindingen vast en gaan met die hap!

SAFETY FIRST

Hoewel tachtig procent van mijn vrienden met enige regelmaat de Franse Alpen onveilig maakt, heb ik nog nooit van m'n leven op een snowboard gestaan. Twee jaar geleden hadden ze me bijna zover gekregen maar uit angst voor fatale ongelukken heb ik het toen op het laatste moment laten afweten. Een keuze die achteraf niet geheel onverstandig bleek want een van de meest ervaren snowboarders uit het gezelschap was tijdens deze trip pardoes in een afgrond gegleden. De jongen was ernstig gewond en lag enkele weken in een coma. Na dit incident was het voor mij voor eens en voor altijd duidelijk dat deze wintersport niet aan mij besteed was. Maar sinds ik Cool Boarders ken, heb ik mijn mening toch enigszins moeten herzien. Het lijkt het mij inmiddels prachtig om met een giga snelheid de witte bergen te doorklieven en de meest acrobatische kunstjes te vertonen. Tenminste... zolang ik dat languit liggend op mijn comfortabele bank kan doen.

COOL GEAR

Cool Boarders is een zeer realistisch spel (beweren de ervaren snowboarders uit mijn omgeving). Je hebt de keuze uit drie pistes; te weten Novice, Advanced en Expert. Het spreekt voor zich dat deze in moeilijkheidsgraad van elkaar verschillen.
Daarnaast kan je kiezen uit drie verschillende soorten boards die ook daadwerkelijk van elkaar verschillen in snelheid, wendbaarheid en niet in de laatste plaats in kleur. Want laten we wel wezen, dat snowboarden is natuurlijk vooral modieuze uitsloverij. Zo biedt Cool Boarders ook de mogelijkheid om jouw character in verschillende trendy outfitjes te steken. Deze passen qua kleuren uiteraard perfect bij die van de verschillende boards.

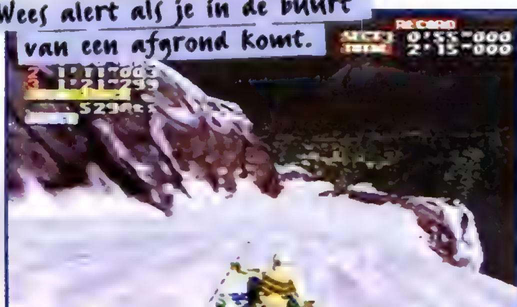
GHOST RACE

De bedoeling van het spel is dat je, zonder al teveel sneeuwhappen, zo snel mogelijk bij de finish aankomt. Hoe sneller en hoe vloeiender je door het parcours scheurt, des te meer punten krijg je. Om jezelf een beetje op te fokken, kun je na de eerste race iedere keer tegen jezelf racen. Dat wil zeggen, je bestuurt een snowboarder terwijl z'n evenbeeld met de snelheid uit je tot dan toe beste match meeracet. Zo kun je op een fraaie manier je prestaties vergelijken en hopelijk verbeteren.


Een mega vette jump!

KUNST & VLIEGWERK

De echte punten verdien je niet door snel te zijn maar door trucjes uit te halen. Bij iedere checkpoint heb je de mogelijkheid om een vette move te maken en daarnaast zijn er ook ravijnen waar je met veel stijl en finesse overheen moet springen.
Als je de besturing helemaal in de vingers hebt, wordt het pas echt kicken. Je laat geen kans meer liggen om er een freaky move uit te gooien en je ontdekt overal heuveltjes, blokhutten en afdalingen die je kan gebruiken om al je kunst en vliegwerk uit de kast te trekken.
Ideaal voor angsthazen zoals ik, die niet het lef hebben om daadwerkelijk op een board te staan.


Wees alert als je in de buurt van een afgrond komt.


Pas op voor strategisch geplante flora.



Asskicking replay action!

POWER TIP

De punten die je met je trucs kan verdienen, staan niet vast. Als je een move maakt die nog nooit iemand gemaakt heeft, word je daar rijkelijk voor beloond.


Ghost Race tegen jezelf!


Klaar over?

Linea recta naar de eeuwige sneeuwvelden.

RAPPORT

GRAPHICS	9°
GELUID	8°
ORIGINALITEIT	8⁵
SPEELBAARHEID	8°

+ Ghost Race
+ Zeer realistisch
- Korte levensduur
- Geen two-player mode

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 119,95 Bfr. ca. 2175
Fabrikant: Sony
Distributeur: Columbia Tristar
Tel: 035-6250720



Cool Boarders is ijzig koel. Vette graphics (check vooral de replay) en een hoog verslavingsgehalte. Nadeel is dat er maar drie verschillende pistes zijn en geen two-player mode waardoor het waarschijnlijk een korte levensduur heeft.
KEES

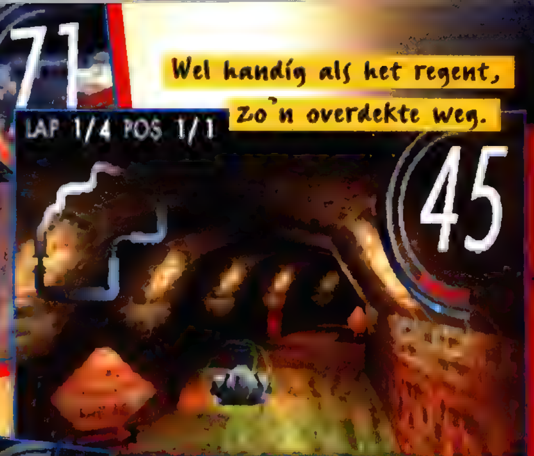
SCORCHER

Is het een vliegend schild, een olievat of een stuiterbal? Nee, het is het voertuig waarmee je geacht wordt een Scorcher-race te winnen. Vooruit dan maar.



Pentium Pro klaar? Start!

Turbo-booster in de bocht.



Wel handig als het regent, zo'n overdekte weg.

Inderdaad, het blijft een mal voertuig.

COMBINATIE

Scorcher is een race-game die me in eerste instantie veel deed denken aan Megarace 2, maar ook aan een stuk of tien andere race-games. Dat geldt niet alleen voor de graphics, maar ook voor de bediening en de specifieke spelonderdelen zoals hindernissen, powerups en dergelijke.
Net toen ik bedacht dat het allemaal vrij onorigineel was, begreep ik dat Scorcher weliswaar uitsluitend gebaseerd is op bestaande technieken, maar dat die wel op een bijzonder goede manier zijn uitgevoerd en gecombineerd. Je zou kunnen zeggen dat Scorcher eigenlijk laat zien tot hoe ver de racegames-industrie heden ten dage is gekomen, en zoals een beetje gamer wel weet, is dat behoorlijk ver.

UITDAGEND

Volgt natuurlijk meteen de vraag waarom je geld zou uitgeven aan een 'showpiece' van de racegames-industrie dat verder niets nieuws in zich heeft.
Maar ben je eenmaal begonnen aan Scorcher, dan begrijp je meteen waarom het de moeite van aanschaffen waard is, want de gameplay zit ontzettend goed en uitdagend in elkaar.
Het concept is simpel. Je racet tegen drie computergestuurde coureurs en het is de bedoeling als eerste te finishen. Dat doe je niet alleen door hard te scheuren maar ook door op tijd hindernissen te ontwijken, powerups op te pakken en vertragende factoren (zoals olie op de weg) te vermijden door er omheen te rijden of overheen te springen.

BOSWEGGETJES

In totaal zijn er zes verschillende parcoursen, en verschillend zijn ze echt. Soms race je over kronkelige bosweggetjes, het volgende moment raas je over een snelweg door de stad en even later rij je over een surrealistisch parcours waarbij je soms steil omhoog of omlaag of opzij dient te racen om bij de kopgroep te blijven.
Scorcher kent een 'championship', een 'time trial' en een oefenmode.
De laatste twee parcours zijn alleen te berijden wanneer je de eerste vier races van de kampioenschappen hebt gewonnen.



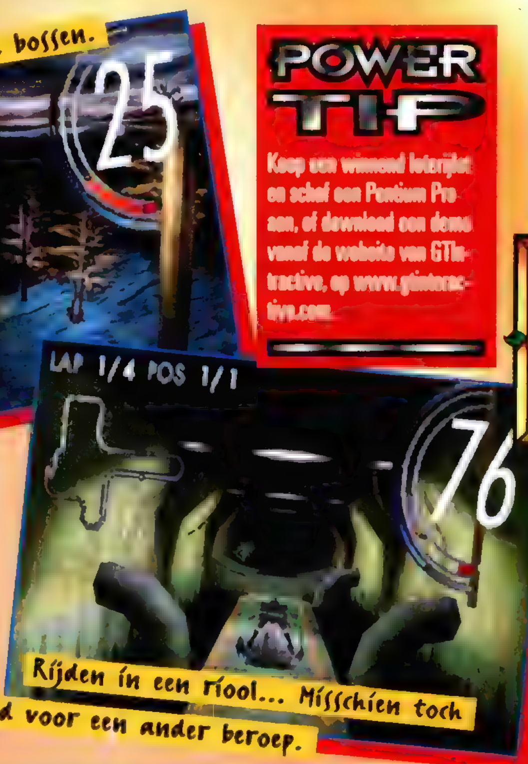
Lekker rossen door de bossen.

SCORCHER PRO

Racen op een 'Tron light cycle' (zo heten die voertuigen nou eenmaal) is af en toe alsof je op een rijdende skippiebal zit want de Trons kunnen niet alleen rijden, maar ook behoorlijk stuiteren, waarbij het ook nog eens mogelijk is om midden in de lucht van richting te veranderen. Wat dat betreft geen klachten.
Maar... dit alles stelt weer eens hoge eisen aan de hardware van de speler. Met alle grafische opties aan, in 16-bits kleuren, met mooie achtergronden en texture-mapped graphics, is Scorcher namelijk niet vooruit te branden. M'n Pentium 133 met 16 Mb RAM kon het allemaal niet aan. Zonder achtergrondgraphics ging het al een stuk beter en door te kiezen voor 8-bits kleuren racete het zoals je van een race-spel mag verwachten, maar dat betekent wel flink inleveren op de kwaliteit van de graphics.
Op een Pentium Pro 200 met 32 Mb RAM reden de Trons met de hoogste kwaliteit graphics als een trein, maar dat is een schrale troost als je zo'n machine niet tot je beschikking hebt.

POWER TIP

Koop een winnend loterijlot en schaf een Pentium Pro aan, of download een demo vanaf de website van GTInteractive, op www.gtinteractive.com.



Rijden in een riool... Misschien toch tijd voor een ander beroep.

RAPPORT

GRAPHICS	8,5
GELUID	7,0
ORIGINALITEIT	6,5
SPEELBAARHEID	7,5

- ▲ Zeer mooi
- ▲ Best grappig
- ▼ Zeer hoge systeemeisen
- ▼ Niet vernieuwend

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 109,95 Bfr. ca. 2000
Systeemeisen: (echt de minimale eisen) Pentium 60, Dos 5.0/Win95, Soundblaster compatible geluidskaart, 8 Mb RAM, 25 Mb schijfruimte, Double speed CD-speler.
Fabrikant: GTInteractive/Scavenger
Distributeur: CD Contact Data
Tel: 077-4773701



Visueel een schitterend race-spel, als je een Pentium Pro hebt. Moet je het met minder doen, dan vrees ik dat Scorcher voor jou teveel van het goede is.
BEN

Realms of the Haunting

Trugtrekken en schieten.

Zo'n dakterras [illegible]

RAPPORT

GRAPHICS	8⁰
GELUID	7⁵
ORIGINALITEIT	9⁰
SPEELBAARHEID	7⁰

- ▲ Goed verhaal
- ▲ Spannend
- ▲ Mooi
- ▼ Rare besturing

PC CD-ROM
Prijs: f 79,95 Bfr. ca. 1450
Systeemeisen: 486/66 DX2, speelbaar onder Dos en Windows 95, 8 of 16 Mb RAM, Double speed CD-speler, SVGA, geluidskaart, muis.
Fabrikant: Gremlin Interactive
Distributeur: Homesoft
Tel: 023-5311241

7⁹

LAURA


Ja, dat doet pijn...

Zat ik vorige maand nog te klagen over Interplay (zie mijn Mummy review), komen ze nu met Realms of the Haunting! Een te cool spel gewoon.

Pak ik die staf of zal ik 'm laten liggen?

APOCALYPS

Engelen en Demonen en daarmee ook God en de Duivel zijn 'slechts' collectieve hersenspinsels van de mensheid. Wat hen echt maakt is de Soulstone, die verbonden is met het universum. De Duivel en consorten hebben zich gegroepeerd en zijn door het zegel dat de wereld beschermt heengebroken, met als resultaat dat de Apocalyps nabij is.
Ze zijn daarbij waarschijnlijk geholpen door een of andere sekte die audiëntie hield in een groot landhuis in het plaatsje Helston in Cornwall. Wie daar ook rondgesnuffeld heeft, is de pastoor-vader van Adam Randall en dat was niet zo slim van hem...

NACHTMERRIES

Adam Randall heeft zijn vader, na de scheiding van z'n ouders, niet vaak meer gezien. Plotseling krijgt hij het bericht dat zijn vader overleden is. Als klap op de vuurpijl komt een man, pastoor Elias Camber, een pakje naar Adam brengen met het verhaal dat zijn overleden vader wilde dat hij het kreeg.
Het pakje bevat een gebroken zegel. Tegelijkertijd krijgt onze Adam creepy dromen van een landhuis in Helston. Toch besluit hij naar dat huis in Cornwall te gaan. Ook om de dood van zijn vader te onderzoeken, want die blijkt onder geheimzinnige omstandigheden overleden.

VECHTEN

In Realms of the Haunting zijn verschillende soorten gameplay met elkaar gecombineerd. Het ene moment ben je druk bezig puzzels op te lossen terwijl je even later een van je twaalf beschikbare wapens trekt en met monsters vecht.
De puzzels zijn niet zo moeilijk, maar sommige tegenstanders zijn dat wel. Gelukkig vind je gaandeweg allerlei wapens en drankjes om je gezondheid op te peppen. De vijanden die verslagen moeten worden zijn talrijk in soort; ridders, samurai's, maar ook mythologische wezens.

HAUNTING

Tijdens het spelen wordt de gameplay afgewisseld met korte filmpjes. Behalve dat je van die onderbrekingen kunt genieten (mooie begeleidende muziek), kunnen er ook hints uitgehaald worden.
Spanning heeft Realms genoeg, daar zorgen het bloedstollende verhaal en de enge sfeer wel voor. Die sfeer wordt verhoogd door bijvoorbeeld uit het niets opduikende vijanden, eng gelach of door de grote lege kamers waarin het spel zich afspeelt en waar een haast beklemmende stilte heerst.
Een beetje jammer is dat de monster zich altijd op dezelfde plek bevinden waardoor je, als je verslagen bent, al weet waar ze de volgende keer opduiken. Een beetje intelligent monster had de spanning nog verhoogd.

MINPUNTJE

Het enige minpuntje dat ik in dit spel kan vinden, is wel meteen een belangrijke. Sinds Wolfenstein speel ik 3D shoot'em ups gewoon met m'n keyboard, dat ben ik zo gewend en ik vind het makkelijk. Zelfs met Quake zul je mij niet zien kloten met de muis, hoewel anderen dat wel doen.
Realms kun je op twee manieren spelen, via de muis en via het toetsenbord, maar in een gevecht *moet* je richten en schieten met de muis *en* sturen via het keyboard. Dat suckt voor een zeer verstokte keyboard speler big time.

...ote (stenen) borsten mogen in [illegible]


Lekker koppie, die Adam.


Adam ziet 't allemaal niet meer zo scherp.

POWER TIP

...w.interplay.com/realms.i...x.html voor extra info en winnen van een demo.

Oorlog
op z'n Australisch

Demo-
www.beam.com.au



STAR WARS Rebel Assault 2 & Dark Forces

Na het enorme succes van de Star Wars games op de PC, nu dan eindelijk de langverwachte stap naar de consoles. Een driedubbele release maar liefst: Rebel Assault 2 en Dark Forces op de PlayStation en de - in de N64 special besproken - Shadows of the Empire!

Rebel Assault 2

RAPPORT

GRAPHICS	8⁵
GELUID	8⁵
ORIGINALITEIT	8⁰
SPEELBAARHEID	8⁵



Moeilijk

Star Wars!

Soms een beetje knullig geacteerd



PLAYSTATION
Prijs: ƒ 139,95 Bft. ca. 2525
Fabrikant: LucasArts
Verkrijgbaar bij: Future Zone
Tel: 010-4369350

8⁴

Rebel Assault 2 is een heerlijk spel. Door de vele filmpjes en de hoge grafische kwaliteit waan je je terug in de Star Wars cyclus en de veelzijdigheid van de verschillende levels zorgen ervoor dat je je niet snel zult vervelen.
ANDREAS

BLIJ ALS EEN KIND

Rebel Assault is een van de weinige games die ik met plezier op de PC heb gespeeld. Nu mag het zo langzamerhand wel bekend zijn dat ik iets meer van consolegames houd dan van PC-games, dus is het duidelijk dat ik vol verwachting zat uit te kijken naar de PlayStation-versie van Rebel Assault 2.

Wat meteen opvalt zijn de prachtige stukken film die tussendoor te zien zijn. De echte hardcore fans kunnen in hun handjes knijpen omdat meneer Lucas, voor het eerst sinds de Star Wars trilogie, toestemming heeft gegeven voor het gebruik van de echte, originele decors.

Eventjes voelde ik me weer dat kleine kindje dat met open mond naar het zilveren doek zat te staren toen de films net uitkwamen. Het voor spelletjes-niveau uitzonderlijk goede acteerwerk, gecombineerd met de prachtige Star Wars soundtrack, zorgt voor gegarandeerde flashbacks naar de tijd van Han Solo, Obi-Wan en Boba Fett.

SCHIETEN IS LEUK...

Het spel zelf kan eigenlijk worden verdeeld in twee delen: ten eerste een arcade/adventure deel, waarbij je a la Fade To Black achterop je karakter, Rookie One, kijkt.
De filmbeelden plakken de diverse situ-



Papa!

Herinneringen...



Het verdomhoekje.

Het speelt ook mee.

AMERIKAANSE IMPORT



Alle TIE-fighters dood!

Drank maakt weer kapot dan je lief is.

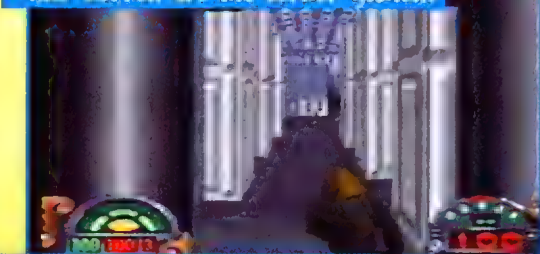
Dark Forces

aties aan elkaar vast, waarin je het op moet nemen tegen een veelvoud aan robots, stormtroopers en ander keizerlijk tuig en je je met je lasergun een weg moet schieten door de Imperial Base heen.
Deze levels zijn soms best pittig, hoewel we uit de films wel weten wat voor ongelofelijke sukkels die stormtroopers zijn! Jammer alleen dat er geen einde aan hun troepenmacht lijkt te komen en dat er voor elke neergeknalde stormtrooper binnen enkele seconden weer een nieuwe staat te schieten.

VLIEGEN IS LEUKER

Het andere deel is spannender. Hierin wordt namelijk flink gevlogen en dit gebeurt ook weer op twee manieren.
In sommige levels bestuur je het boordkanon van een 'on-rails' vliegend schip (dit betekent dat jij het niet zelf bestuurt, maar dat het een vaste weg aflegt) en in andere levels zit je zelf aan de stuurknuppel en loods je de schepen door benarde situaties heen.
Een van de moeilijkste levels krijg je al vrij vroeg in het spel voor je kiezen. Hierin vlieg je een Millenium Falcon look-a-like ruimteschip door een lang systeem van nauwe mijnschachten.
Pas na een honderdtal pogingen lukte het me om het grote logge schip door de wirwar van buizen en gangen heen te sturen. De controls reageren hier supergevoelig en de R- en L-knoppen laten je schip draaien en tollen, tot je maag (en de inhoud ervan) vrolijk meedraait.
Tel daarbij op dat er ook nog eens zo'n sterke wind door de schachten heen blaast, dat je nauwelijks nog kan tegensturen. Meestal kun je je dan ook halverwege al als een geplette pannekoek van de muur van de schacht afschrapen.
Een ander spannend moment beleef je -hoe kan het ook anders- in het kometenveld, waarin je moet proberen de rondvliegende steenbrokken te ontwijken, terwijl je onderweg de Keizerlijke mijnen kapot moet knallen. Nee, soldaat zijn van de ondergrondse is zeker geen makkie.

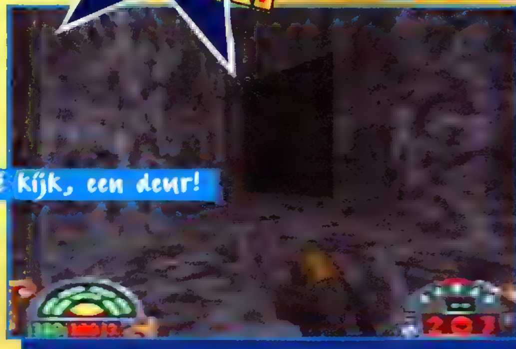
POWER TIP
Neem de tijd voor het spelen van Rebel Assault 2. Oefening baart kunst.


Waar hebben we dit eerder gezien?

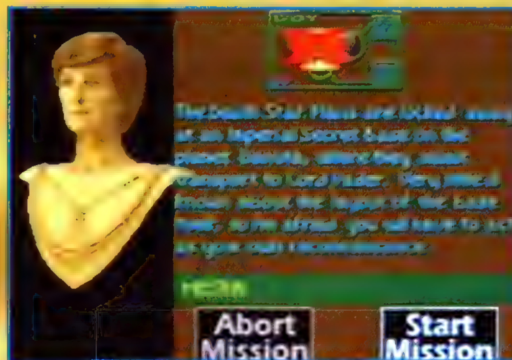

En waar zou dit nu weer voor dienen?


Stormtroopers zijn sukkels!

AMERIKAANSE IMPORT


Hé kijk, een deur!


Even op de kaart kijken hoor.



Mevrouw, heeft u misschien mijn dark force gezien?



Verkeerde afslag.

SUCKT

De tweede game uit de keuken van George Lucas is Dark Forces, een Doom-kloon, waarin we via veertien uitgebreide levels nog eens haarfijn het verhaal van de Star Wars Trilogie kunnen herbeleven.
Waarom er nu nog een spel moet zijn over de Star Wars-trilogie begrijp ik niet precies, aangezien ik dik tevreden ben met Rebel Assault 2.
Na het spelen van Dark Forces kan ik dan ook kort zijn: dit spel suckt zwaar. Ik zit nou niet bepaald te wachten op een zoveelste Doom-kloon, waarin ik zwaaiend met guns, onderweg alles wat beweegt tot schroot knallend, mezelf imbeciel zoek door stelsels van gangen en tunnels. Er zijn al genoeg van dit soort games op de markt.

NEP

Tel daar nog eens bij op dat Dark Forces er eigenlijk helemaal niet leuker uitziet dan zijn collega-games dan rijst de vraag wat het spel dan wel te bieden heeft?
De weinige mogelijkheden van je karakter en de slechte invulling van het spel doen me dit spel zwaar afraden. Eigenlijk zou de ontwerpafdeling nog eens flink in de leer moeten bij Yoda, want op deze manier zit het Jedi-schap er voor hen niet in.
De enige pluspunten zijn de sappige soundtrack en het feit dat alle belangrijke karakters uit Star Wars de revu passeren. Wat is er heerlijker dan oog in oog staan met legendarische slechteriken zoals Boba Fett?
Maar om daar veertien zware levels voor door te baggeren vind ik persoonlijk een beetje teveel van het goede.

RAPPORT

GRAPHICS	6^{0}
GELUID	8^{0}
ORIGINALITEIT	4^{5}
SPEELBAARHEID	5^{0}

- ▲ Star Wars
- ▼ Saai
- ▼ [illegible]
- ▼ Slap Doom-aftreksel

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 139,95 Bfr. ca. 2525
Fabrikant: Lucas Arts
Verkrijgbaar bij: Future Zone
Tel.010-4369350

5^{9}

Dark Forces is niets meer dan een teleurstellende Doom-kloon, die zowel qua graphics als qua gameplay zwaar onderdoet voor de bestaande adventure-games.
Andreas

POWER TIP
Zelfs voor echte Star Wars fans zal Dark Forces een teleurstelling zijn. Rebel Assault mag niet in de collectie ontbreken.

Power F1

Racen is mijn ding. Ik vind het zalig om rubber verbrandend en uitlaatgassen uitstotend door de natuur te crossen. En gelukkig kon ook deze maand het gas weer op de plank.

Graphics om van te smullen.

POWER TIP

Profiteer meteen als iemand een gaatje laat vallen. Het komt niet al te vaak voor.

Ik deed helemaal niks.

DISQUALIFIED

Hé, er zijn meer weggebruikers hoor.

Wie gaat er nu de verkeerde kant op?

Ik hoop dat ik de stuurhulp heb ingeschakeld.

Two player mode.

RAPPORT

GRAPHICS	9⁰
GELUID	6⁰
ORIGINALITEIT	7⁵
SPEELBAARHEID	8⁵

- ▲ Erg realistisch
- ▲ 'Cheat code'
- ▲ Snoeihard racen
- ▼ Geluid is zeer matig

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr .ca. 1800
Systeemeisen: 8 Mb RAM, 486DX4/100, P90 aanbevolen, MS DOS 6.0 of Win '95, Soundcard, Double speed CD speler, SVGA.
Fabrikant: Eidos
Distributeur: BASF Nederland
Tel: 026-3717710

78

Dit is (op het geluid na) een zeer realistische F1 sim. Als je de stuur- en remhulp instelt, heb je ook nog een soort cheat code, cool huh?
BAS

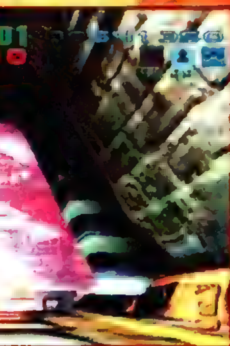
VASTLOPER

In Power F1 krijg je, hoe kan het ook anders, een Formule 1 wagen tot je beschikking. Nou zijn dit soort racewagens niet mijn favoriet, maar natuurlijk ging ik er toch fris tegenaan.
Een probleem wat je nooit op een console tegenkomt, tenzij je compleet naar de knoppen is, is een vastloper. Bij de PC gebeurt dat soms wel maar dan betreft het vaak bèta versies van spellen. Dit keer gebeurde het echter met een kant en klaar spel. Ik race het liefst met een Gravis Gamepad en dat stelde ik dan ook meteen in bij het optie scherm. Nadat ik alles in- en afgesteld had, begon ik aan de eerste race. Ik wilde eerst even oefenen in Monaco en ging er tijdens het loaden even lekker voor zitten. Het aftellen begon en precies op het goede moment drukte ik op de versnellingknop en gaf gas. Boem, Pats, Djing.... Fatal error, zoek het maar uit. Totaal vastgelopen. Opnieuw het spel gestart en een andere joystick ingesteld. Kapow, precies hetzelfde. Ik heb van alles geprobeerd, maar het kwam erop neer dat ik alleen het keyboard kon gebruiken, flink balen dus.

EHBO

Na eerst de default instelling van het keyboard te hebben veranderd kon ik aan de race beginnen. Ik besloot om even mijn wagen te testen in Silverstone. Ik scheur werkelijk weg. Whoah, dit gaat snel. Ik crash vijf seconden later tegen de billboards aan de kant van de weg, en zie dat er maar liefst drie ziekenwagens langs de kant staan, een hele opluchting.
Tja, dan toch maar even naar het optiescherm en de rem- en stuurhulp inschakelen, die ervoor zorgt dat je geholpen wordt met... afremmen en bijsturen. Ja zo kan ik het ook, hoor ik je zeggen maar het is zeker geen overbodige luxe. Je hebt die hulp echt wel nodig als je bovenaan de ranglijst wilt komen.
Verder is het racen een waar genoegen. De wagens rijden als gekken en de graphics zijn prachtig. Alleen stoor ik me aan het geluid van de motoren. Wederom is het de makers, naar mijn bescheiden mening, niet gelukt om het geluid van de motoren realistisch te maken. Laat ze een voorbeeld nemen aan Monster Truck Madness, dat klinkt pas goed!

Tunnel B1



Wie heeft een superconsole nodig wanneer je games als Tunnel B1 op de PC hebt, zo vraagt het Engelse gamesblad PC Home zich af op de verpakking van deze 3D shoot-it-up.
Een overbodige vraag, want Tunnel B1 ziet eruit en speelt als de PlayStation-versie, en is net zo saai.
De speler ligt op een soort karretje maar ziet noch zichzelf, noch het vervoermiddel. Ook de wapens zijn nauwelijks zichtbaar en hoorbaar, en bij een raak schot is het visuele effect te verwaarlozen.
De tunnelaar moet schieten op barricades en rijdende robotjes en deuren openen waarachter nog meer van hetzelfde wacht.
Wel goed gedaan is de 'immersie': het is bijna niet mogelijk vol gas te geven en een paar scherpe bochten te maken zonder misselijk te worden.

BEN

Tunnel B1 • PC CD-ROM • Prijs: ƒ 100,95 Bfr. ca. 2000 • Fabrikant: Neon/Ocean • Distributeur: Nemesoft • Tel.023-5311241

GRAPHICS: 7,0 GELUID: 5,0 ORIGINALITEIT: 4,0 SPEELBAARHEID: 6,0

Virtual On



De verhaallijn? Komt-ie: toekomst... maan... gevechtsdroïds... totale heerschappij. Een bondige maar duidelijke samenvatting, want zoveel meer valt er over deze virtuele fighting-game niet te zeggen. Kies uit een van de acht spurtende en vliegende cybertroopers, die elk hun eigen specifieke kwaliteiten hebben. Hiermee zul je met drie verschillende wapens per machine op een aantal verlaten militaire bases een tactische strijd op leven en schroot moeten leveren.
Vernieuwend? Nope. Vol actie? Zeker weten. Dit maakt Virtual On toch een bovengemiddeld en prettig speelbaar vechtspel. En ach, wat doet de storyboard er dan eigenlijk nog toe ?

SKATE



Virtual On • Saturn • Prijs: ƒ 149,- Bfr. ca. 2700 • Fabrikant: Sega • Distributeur: Atoll soft • Tel.030-2416016

GRAPHICS: 7,4 GELUID: 6,5 ORIGINALITEIT: 5,0 SPEELBAARHEID: 8,0

Mighty Hits

Mighty Hits • Saturn • Prijs: N.N.B. • Fabrikant: Sega Enterprises • Distributeur: Atoll Soft • Tel.030-2416016

GRAPHICS: 6,0 GELUID: 6,0 ORIGINALITEIT: 2,0 SPEELBAARHEID: 2,0

Mighty Hits is bedoeld voor iedereen die een Virtua Gun heeft aangeschaft en Virtua Cop nu wel zo'n beetje heeft gezien.
De titel Hits slaat dan ook op het feit dat je iets moet raken.
Het begint allemaal met een compleet gelikte intro over een Mexicaan die op een turbopaard de prairie doorkruist en dorstig bij een cafe aankomt.
Daar belandt hij in een gevecht tussen een indiaan en een minuscule cowboy. Hij trekt z'n blaffer en wordt beloond door een roodharige chick.
Oké, en dan...?
Tussen alle minigames die op de CD staan (ik weet niet precies hoeveel) kon ik niets interessants vinden. Voor het truttige Duck Hunt op de prehistorische NES kon ik nog eerder warm lopen dan voor deze wanprestatie. Laat ik er dan ook maar geen woorden meer aan vuil maken.

BJORN





Creatures

Creatures • PC CD-ROM • Prijs: ƒ 89,95 Bfr. ca. 1825 • Fabrikant: Warner Interactive/Millenium Interactive • Distributeur: PMR • Tel.023-5420000

GRAPHICS: 8,5 GELUID: 8,5 ORIGINALITEIT: 9,5 SPEELBAARHEID: 9,0

Dit is kunstmatig leven in z'n fraaiste vorm.
Laat een ei uitbroeden en breng een 'Norn' groot.
Norns kunnen onder meer leren, ziek of zwanger worden, honger krijgen, naar muziek luisteren, muteren en sterven.
Het gedrag van een Norn is niet geprogrammeerd. De software maakt alleen een model van een lichaam en een brein. Daarna is het aan jouw om de Norn bepaald gedrag aan te leren, bijvoorbeeld door goed gedrag te belonen met een aai over de bol, en slecht gedrag met een pets op de billen.
Norns zijn in staat tot evolutie. Niemand weet dan ook hoe een bepaalde Norn er na een aantal generaties uitziet. Ze leven gemiddeld slechts 15 uur, maar met een uitgekiende verzorging kan dat een paar uur langer zijn.
Conclusie: een werkelijk heel bijzonder 'spel'. Meer weten: bezoek de Creatures op www.cyberlife.co.uk.

BEN







shoot'em up want: tegenstanders zijn niet zo slim en verschillen niet zo veel van elkaar. Maar erger is de besturing. SCI vond het niet nodig zich aan de Doom/Quake/Duke standaard te conformeren. Daarom hebben de pijltjes naar links en naar rechts een zijwaartse beweging tot gevolg. Wil je je omdraaien, dan moet je de muis gebruiken. Schieten word je blijkbaar geacht te doen met je derde arm, want op deze manier moet je echt twee handen gebruiken om te navigeren.
In modern Nederlands: dat suckt big time. Het introfilmpje is overigens - ik had niet anders verwacht - bijzonder mooi.

BEN

SCI, de fabrikant van XS, vindt dit een revolutionaire shoot'em up want: zestig intelligente tegenstanders die allemaal anders zijn, twintig speelvelden, een intuïtieve besturing en een vier-persoons netwerkoptie.
Ik vind het echter de zoveelste mislukte 3D



XS

XS • PC CD-ROM • Prijs: f 79,95 Bfr. ca. 1450 • Fabrikant: SCI • Distributeur: Homesoft • Tel.023-5311241

GRAPHICS: 7,0 GELUID: 7,0 ORIGINALITEIT: 4,0 SPEELBAARHEID: 6,0

Age of Sail



Age of Sail stelt je in de gelegenheid om aan te monsteren op een zeeslagschip aan het eind van de achttiende, begin negentiende eeuw. Natuurlijk word je niet meteen aangesteld als kapitein, maar zul je eerst als stoethaspel aan de slag moeten en je een weg naar de top moeten vechten.
Alle grote zeeslagen kunnen gespeeld worden tegen de computer, of je probeert de boot van een menselijke tegenstander naar de bodem te jagen via je modem.



Dit spel komt van de makers van de Battleground series en ziet en speelt hetzelfde. Alleen moet je voor dit spel kunnen zwemmen en veel rum zuipen. Haal het anker op en kielhaal de kok.

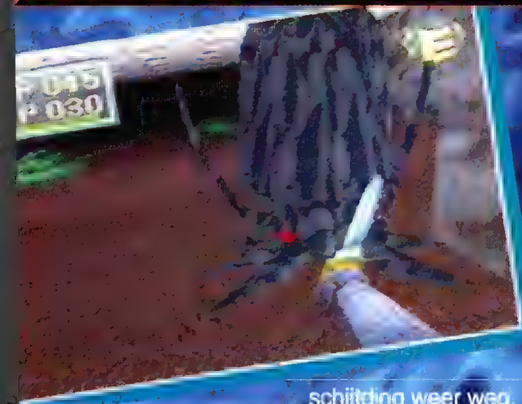
BAS

Age Of Sail • PC CD-ROM • Prijs: f 78,95 Bfr. ca. 1450 • Fabrikant: Empire • Distributeur: Homesoft • Tel.023-5311241

GRAPHICS: 8,0 GELUID: 7,0 ORIGINALITEIT: 7,0 SPEELBAARHEID: 7,0

King's Field 2 • PlayStation • Prijs: f 99,95 Bfr. ca. 1800 • Fabrikant: Sony • Distributeur: Columbia Tristar • Tel.035-6258728

GRAPHICS: 8,5 GELUID: 7,5 ORIGINALITEIT: 8,2 SPEELBAARHEID: 8,4



King's Field 2 begint waar het eerste deel eindigde. Ridder Alex had het Moonlight Sword in deel 1 met zorg en moeite teruggevonden maar aan het begin van deel 2 is dat schijtding weer weg. Ditmaal wordt koningszoon Ryle op pad gestuurd om alle uithoeken van de digitale wereld af te stropen. Helaas ben ik niet veel verder gekomen dan een paar levels (niet koel maar eerlijk duurt het langst kids). De bedoeling is in ieder geval gemuteerde flora en fauna om zeep helpen om maffe magische objecten te scoren.
Persoonlijk vind ik het allemaal nogal traag gaan maar ik ben geen veteraan op het gebied van dit soort RPG's.
Wat ik tof vind aan King's Field 2 is de mogelijkheid om met verschillende wapens (onder andere pijl en boog) te vechten en het feit dat de levels sterk van elkaar verschillen. Een aanrader voor de RPG freaks.

KEES

KING'S FIELD 2

SPQR • PC CD-ROM • Prijs: f 109,95 Bfr. ca. 7000 • Fabrikant: GT Interactive • Distributeur: CD Contact Data • Tel.077-4773701

GRAPHICS: 8,0 GELUID: 8,0 ORIGINALITEIT: 7,5 SPEELBAARHEID: 7,5

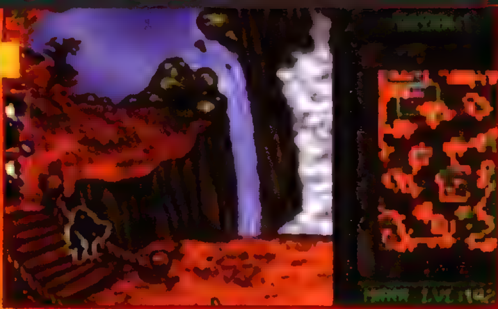
SPQR



Een van de bèta spellen die ik deze maand kreeg was SPQR. Ik had aanvankelijk geen idee waar dat voor staat, tot ik me ineens alle Asterix strips die ik heb gelezen heb, herinnerde en bedacht dat 't iets met Romeinen te maken heeft.
Voor zover ik het verhaal begrijp, ben je in deze RPG een hulpje van een, in de problemen geraakte, Romeinse geleerde. Hij laat je een boodschap achter met de mededeling dat jij moet proberen om zijn uitvindingen veilig te stellen.
Hier begint het avontuur in een spel met prachtige graphics, moeilijke puzzels en eindeloos veel zoek- en speur werk.

BAS





Blood & Magic

Dit spel is een van de klassieke RPG's van Advanced Dungeons & Dragons, gemaakt door de fabrikant Interplay.
En dit betekent, voor wie het nog niet weet, spelen in fantasy-achtige werelden vol met magie en de daarbij behorende wezens.
Om te winnen is voorliefde voor RPG's niet voldoende, het spel is namelijk ook een strategie spel. Een strategiespel met weinig opties dat daardoor in vergelijking met bijvoorbeeld SimCity erg eenvoudig aandoet.
De vijfentwintig missies die het spel rijk is spelen zich allemaal af in de Forgotten Realms. Erg leuk is dat je het spel ook serieel of via een modem kunt spelen zodat je tegen elkaar kunt vechten.

LAURA



Blood & Magic • PC CD-ROM • Prijs: ƒ 119,95 Bfr. ca. 2175 • Fabrikant: Interplay • Distributeur: Philips • Tel.06-0408

GRAPHICS: 6,0 GELUID: 6,0 ORIGINALITEIT: 6,0 SPEELBAARHEID: 7,0

Full Tilt Pinball





De drie kasten op Full Tilt Pinball stellen op het eerste gezicht niet veel voor. Drie kasten is sowieso al niet zoveel en daarbij komt dat ze alledrie vrij simpel zijn en ook de gameplay niet echt geweldig is. Verder zijn er weinig opties en de kast ziet er gedrongen uit. De bal reageert niet zoals in een echte kast en er zijn weinig bonussen en dergelijke. Waarom ik dan toch de moeite neem om er iets over te schrijven? Dat komt omdat ik, zonder het door te hebben, toch een hele tijd heb zitten spelen en het commentaar vaak erg grappig is. Als flipperspel tussendoor is ie best wel oké. Daarom.

BAS

Full Tilt Pinball • PC CD-ROM • Prijs: ƒ 84,95 Bfr. ca. 1550 • Fabrikant: Maxis • Distributeur: Diamond Soft • Tel.0681-634333

GRAPHICS: 6,0 GELUID: 8,5 ORIGINALITEIT: 6,0 SPEELBAARHEID: 7,0

Hyperblade

Hyperblade • PC CD-ROM • Prijs: ƒ 79.95 Bfr. ca. 1450 • Fabrikant: Activision • Distributeur: Homesoft • Tel.023-5311241

GRAPHICS: 6,0 GELUID: 8,0 ORIGINALITEIT: 9,0 SPEELBAARHEID: 9,0

Toen ik de screenshots op de achterkant van de doos van Hyperblade zag, dacht ik dat het nooit een goed spel kon zijn. Het ziet er uit als een van de eerste 3D beat'em ups, en die graphics zijn niet bepaald mooi te noemen.
Grafisch gezien is Hyperblade dus niet echt om over naar huis te schrijven, maar dat maken ze goed met een zalige gameplay en een goed game idee.
Hyperblade is een sci-fi ijshockey-skate beat'em up. De karakters bewegen mooi en het is een uitdaging om te spelen.
Ik wil meer van dit soort games, maar dan met betere graphics, tot die tijd voldoet Hyperblade meer dan goed. Check it out.

BAS

NHL '97

NHL'97 • SNES • Prijs: ƒ 130,95 Bfr. ca. 2525 • Fabrikant: Black Pearl Software • Distributeur: CD Contact Data • Tel.077-4773701

GRAPHICS: 6,5 GELUID: 3,5 ORIGINALITEIT: 5,5 SPEELBAARHEID: 8,0



In tegenstelling tot de opkomst van het American football de laatste paar jaar, heeft het ijshockey al een lange geschiedenis in Nederland. Maar als B- of C-land hebben we, op een kleine opleving begin jaren '80 na, ons nooit kunnen meten met de betere puckschuivers van deze aardkloot.
Daarom gaan we met videogames over ijshockey gewoon maar weer naar de VS, waar jaarlijks door tientallen clubs wordt gestreden om de Stanley-Cup.
De 1997-editie van de NHL is helemaal niets veranderd ten opzichte van die van vorig jaar. De graphics stellen niet veel voor en het geluid is bagger maar NHL-Hockey blijft een leuk spelletje om tegen elkaar te spelen. Gamers en NHL-fans die echter een vette upgrade verwachten, komen bedrogen uit.

THOMAS



Eeuwig Leven

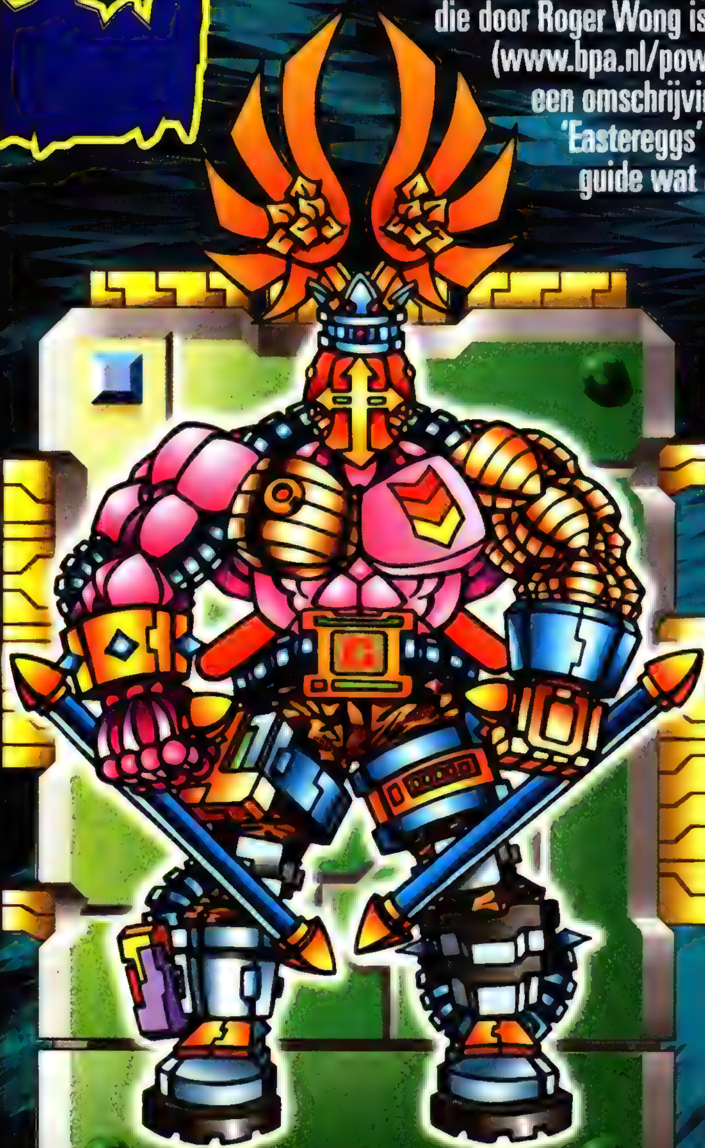
Kom verder, word beter, leef langer

Strategy guide Command & Conquer:

Red Alert

De strategie guide zoals hij hier in het blad staat, is slechts een gedeelte van de complete guide zoals die door Roger Wong is geschreven. De volledige, Engelse, versie kun je vinden op het Powerweb (www.bpa.nl/powerweb/games/links.html). Hierin vind je behalve een omschrijving van ieder wapen en gebouw ook de zogenaamde 'Eastereggs' (grapjes van de makers). Bovendien lees je in deze guide wat de beste manier van 'cheaten' is in Red Alert.





Zoals je ziet hebben we deze maand Eeuwig Leven geheel gewijd aan het samenstellen van een strategy-guide over het spel Command & Conquer: Red Alert.
Dat betekent ook dat er deze maand geen tip van de maand is. Wees niet teleurgesteld, klim ook niet meteen in de pen; in het aprilnummer is alles weer als vanouds.

Tip, cheats kun je sturen naar:

R UNLIMITED, POSTBU
1006 AM AMSTERDAM

E-mail ontvangen wij het liefst op ons e-mail adres:

POWER@EURONET.NL

Gek op 06-nummers? Bel dan naar:

INTENDO SERVICELIJ
06-90490444
(1 gulden per minuut)

ONY PLAYSTATION LIN
EDERLAND: 06-30053
BELGIË: 0900-00000
(hoog tarief kost 6,05 franc per 20 seconden, laag tarief kost 6,05 franc per 40 seconden).

Missies van de Geallíeerden

SCG01EA

Schiet op de infanterie die op je afkomt. Als Tanya wordt gedropt, vernietig dan alle infanteristen die je kunt zien. Zet een C4 charge in op een van de krachtcentrales. Als je de infanterie rondom het technisch centrum beschiet dan komt Einstein naar buiten. Begeleid hem naar de helicopter en vlieg weg.

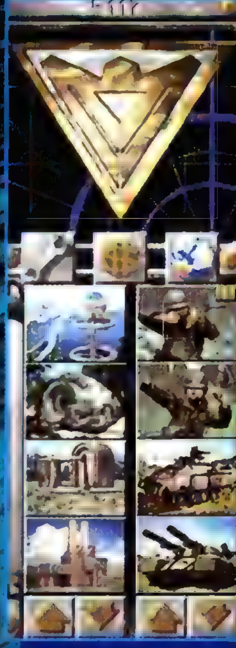


SCG02EA

Laat troepen infanteristen het zuiden, zuidwesten en het noordwesten van jouw bouwplaats verdedigen. Je krijgt elke keer als je een groot gebouw plaatst versterking. Het soort basis dat je bouwt is belangrijk want je zult deze basis moeten gebruiken voor toekomstige missies.
Bouw twee kleine bunkers (pillbox) bij het erts veld in het noorden en twee andere in het zuiden en het westen van de basis. Groepeer de voertuigen en volg de weg naar het zuiden. Schiet gericht op de tegenstanders en dood eerst de grenadiers.
In het zuidwesten tref je een vijandelijke erts truck aan. Als je die vernietigt dan heeft de vijand niet genoeg geld meer om versterkingen te maken. Verplaats dan de jeeps in de vijandelijke basis. Dood de grenadiers, infanterie en de honden en volg dan de weg naar het noorden om de wachtposten te doden. Ga dan pas terug om de vijandelijke basis te vernietigen. Het konvooi komt daar automatisch aan als alle oppositie is gedood of vernietigd.

SCG03EA

Laat de gewonde 'medic' onmiddellijk naar het noorden gaan. Laat Tanya hem verdedigen en schiet iedere soldaat neer die op hen afkomt. Tanya vuurt namelijk niet als zijzelf wordt beschoten dus moet jij voor haar schieten.



Als Tanya gewond raakt, genees hem dan met behulp van de 'medic'. Probeer de artillerie een bom te laten droppen op het transport dat de troepen verplaatst, dan kun je ze in één keer vernietigen.
Trek verder naar het zuiden totdat je bij de vijandelijke basis komt. Laat Tanya een voor een de soldaten aanpakken terwijl de artillerie de gevechtskoepel vernietigt. Deze basis vernietigen is niet de opdracht die je moet uitvoeren om de missie te volbrengen, dus beperk je tot het vernietigen van de vijandelijke infanterie.
Ga in oostelijke richting om de basis heen en dan naar het noorden. Beschiet alle tonnen die je tegenkomt. Een V2 raket wordt op je afgevuurd, maar waarschijnlijk mist hij doel. Blijf op de tonnen schieten. Nader de vijandelijke brug voorzichtig want er zitten vijandelijke soldaten verstopt achter de bomen. Schiet eerst de tonnen stuk bij de brug aan de bovenkant van het scherm en je vernietigt de brug. Als Tanya vast komt te zitten op een eiland dan kan de artillerie unit alle overgebleven bruggen vernietigen.

SCG04EA

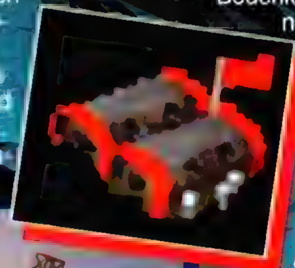
Deze missie vindt plaats op dezelfde kaart als de tweede missie en je zult moeten starten met de overgebleven gebouwen en units van die missie.
Door het bouwen van een radar kun je beter bekijken wat er gebeurt. Bouw ook een wapenfabriek. Produceer minstens een dozijn lichte tanks. Er is een weg in het noorden waar je behoorlijk wat mijnen moet plaatsen. De vijand kan gebruikmaken van vliegtuigen, dus als je met raketten bewapende soldaten neerzet ten noordwesten van de gebouwen die zij beschieten, kun je de vijandelijke luchtmacht aanvallen.



Stuur een horde lichte tanks naar de plek waar de Russen erts verzamelen, bovenin het scherm. Als je de erts truck kunt beschieten van onder het plateau moet je dat doen. Lukt dat niet, dan zul je langs hun basis moeten gaan en midden in hun erts opslagplaats de truck aanpakken. Als je de truck niet vernietigt zullen de Russen je blijven bestoken met hun geschut. Je hebt zo'n twaalf tanks in dit erts veld. Nadat de truck vernietigd is, moet je de tanks aanvallen met behulp van gericht vuur en de soldaten doden. Stuur de jeeps de basis in om het werk af te maken.

SCG05EA

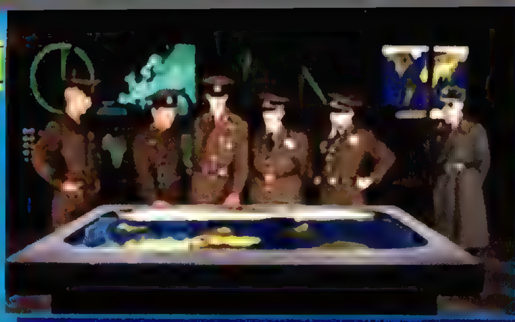
Om de spion langs de honden te krijgen, heb je geduld nodig. De patrouilles veranderen af en toe van plaats dus zul je ze eerst moeten observeren. Stuur de spion naar de wapen fabriek en kaap een truck. De truck brengt je naar de gevangenis. Stuur de spion de gevangenis in om Tanya te bevrijden. Tanya moet eerst alle SAM sites vernietigen voordat een helicopter haar kan ophalen. Vernietig de SAM's op het schiereiland, ren dan verder naar de basis, vernietig het vliegveld en beschiet alle vaten die je tegenkomt. Als alle SAM's vernietigd zijn, wordt Tanya opgehaald. Je krijgt dan ook versterkingen aan de bovenkant van de kaart.



Gebruik de 'engineers' om de werkplaats, wapenfabriek en de barakken in te nemen. Bedenk wel dat 'engineers' alleen gebouwen in kunnen nemen die nog maar op 25% gezondheid staan.
Zodra je een raffinaderij aan de gang hebt, kun je tanks maken. Wacht totdat je genoeg tanks hebt (zodat die zich aan de vijandelijke versterkingen kunnen wijden) voordat je de vijandelijke erts truck aanvalt, maar wacht daar niet te lang mee. Bouw een aantal V2 bommenwerpers om de verdediging van de vijandelijke basis van een veilige afstand aan te vallen. Daarna kunnen de tanks rustig alle vijanden ombrengen aangezien deze missie niet eindigt voordat iedere vijand dood is.

SCG06EA

Zet de MCV in waar je landt. Plaats dan meteen een krachtcentrale, barakken en een raffinaderij. De vijand stuurt troepen en tanks



vanuit het zuiden. De enige anti-tank wapens waarover je beschikt, zijn de grenadiers. Bouw een kleine bunker (pillbox) om het vijandelijke vuur op te vangen terwijl de grenadiers en soldaten vechten tegen de vijandelijke units. De grenadiers unit zal ook ieder vijandelijk vliegtuig moeten aanpakken dat de basis probeert te vernietigen.
Maak een aantal tanks (medium) en val de basis in het zuiden daarmee aan. Verover de barakken met een 'engineer' en laat een spion de 'radar dome' infiltreren. Dan kun je zien wat de vijand aan het doen is.
Bouw een scheepswerf vlakbij de veroverde barakken. Blokkeer de kust met tanks om te voorkomen dat de vijand de kust bedreigt. Stuur een spion naar een van de vijandelijke technische centra en een naar de onderzeeër lanceerbasis. Het is het makkelijkste als je ze op het uitstekende stukje land vlak voor hun 'Tesla coil' zet.
De volgende fase van de missie is het vernietigen van alle vijandelijk units en gebouwen. Land 30 tanks (medium) in het noorden en werk je, terwijl je de units vernietigt, een weg terug. De computer zal alle gebouwen op het laatste moment verkopen en de V2's zullen in het zuiden ontploffen.

SCG07EA

Aan het begin van deze missie beland je meteen in een gevecht. Dood de soldaten met behulp van de jeeps en de tanks. Zet dan een MCV in en maak een basis. Verken de erts velden in het oosten en het zuiden met een jeep. Bouw een kleine bunker om het doden van de vijandelijke troepen te bespoedigen. Bouw nog een raffinaderij en maak wat tanks (medium). Bouw grenadiers om de vijandelijke luchtmacht te bestrijden. Zet een 'AA Gun' in het noorden van de basis neer. Zet ook grenadiers neer waar de erts truck rijdt zodat de MiG's neergehaald kunnen worden. Het eerste doel is het innemen van de 'radar dome' in het zuiden. Gebruik hiervoor een aantal tanks en een 'engineer'. Daarna kan de 'radar dome' verkocht worden.



De sleutel om het tweede doel te bereiken, en daarmee de missie te winnen, is het vernietigen van de vijandelijke erts truck zodat de vijand geen geld meer verdient. De enige manier om dit te bereiken is een mijnenveld aan te leggen. Zodra de trucks vernietigd zijn, kun je de vijandelijke 'subpen' wegvagen.

SCG08EA

Plaats twee 'destroyers' bij de krachtcentrales. Train vijf grenadiers. Je zal de MCV in de basis moeten zetten zodat de werkplaats beter beschermd is en je mijnen hun werk goed kunnen doen. Breek door de tanks heen met behulp van gericht vuur en verplaats al de overgebleven voertuigen naar de basis. Zet de werkplaats ergens binnen de basis neer. Vervang de vernietigde krachtcentrale. Zet een 'AA Gun' in de hoek neer. Leg mijnenvelden aan op de weg net buiten de noordelijke ingang en op de weg die aan de meest oostelijke ingang ligt. Bouw een gecamoufleerde bunker naast een van de noordelijke gevechtskoepels. Bouw verschillende lichte tanks en laat hen de open gebieden langs de kust verdedigen. Blijf de mijnenvelden vervangen.

SCG09EA

Bouw de basis bij de erts opslagplaats in het oosten. Bouw vijftien grenadiers en plaats ze in groepen van vijf bij de noordelijke kust. Bouw lichte tanks en blokkeer hiermee de stranden die de vijand gebruikt om binnen te vallen. Zet een spion en een 'APC' op transport naar de meest rechtse hoek van het beeldscherm. Zet de spion af bij het strand en verplaats hem over de brug bij de basis naar binnen.
Laat hem vervolgens het hoofdkwartier binnen gaan en Kosygin bevrijden. Er verschijnt een groep honden dus laat Kosygin ten noorden van het hoofdkwartier achter en wacht tot de honden wat rustiger worden. Land de 'APC' en laat hem over de hond rijden die bij de bovenste 'Tesla coil' de wacht houdt. Als de hond dood is, kan Kosygin veilig langs de gebouwen en over de brug rennen naar het wachtende transport.





De missie eindigt als hij de basis heeft bereikt.

SCG10EA

Zet een MCV in het beschermde gebied in het oosten. Stuur lichte tanks op verkenning, maar laat ze vluchten als ze op sterkere troepen stuiten. De vijandelijke verdediging is te sterk dus begin niet aan teveel tankgevechten.
Bouw wel een technisch centrum zodat je kunt zien waar alles is en staat. Observeer de vijandelijke erts trucks en plaats mijnen rond de vijandelijke erts opslagplaatsen waar je kunt. Zodra de erts trucks hun erts aan het halen zijn van een veld achter de vijandelijke linie, kun je vijf 'helipads' bouwen en achter de trucks aangaan. Voor iedere truck zul je twee uitvallen moeten doen. Als de trucks vernietigd zijn, zal de vijand je met rust laten.
Begin dan erts te verzamelen en bouw een groot aantal tanks (medium). Haal zoveel mogelijk vijandelijke units uit de lucht. Om de vijandelijke infanterie te bestrijden, kun je gevechtskoepels neerzetten. Bouw grenadiers ter verdediging van het luchtruim en plaats twee 'AA Guns' in het noordelijke gedeelte van de basis. Val eerst de dichtstbijzijnde 'Tesla coils' aan voordat je de tanks aanvalt. Als je een groot gedeelte van de vijandelijke basis hebt vernietigd, lan-



ceert Stalin raketten. Laat een team 'engineers' met een 'APC' naar het 'control center' gaan en het bezetten.

SCG10EB

Je bent in het 'control center' en je hebt heel weinig verdedigingsmiddelen. Verplaats de units naar het zuiden tot ze op de mammoet tanks stuiten. Stuur de spion naar de zuidelijke 'exit' en Tanya betreedt het strijdtoneel. Verken de boel en stuur Tanya en een 'engineer' naar het noordoosten. Dood daar de soldaten en maak het 'control center' onklaar. Ga dan naar het westen en herhaal dit.
Ga dan net zolang



naar het noorden tot je bij de vlammenwerper komt. Genees Tanya tot volle gezondheid en zet een springlading op de vlammenwerper om deze te laten ontploffen. Genees Tanya nogmaals.
Ten noorden van de vlammenwerper staat nog een 'control center'. Maak dit onklaar met behulp van een 'engineer', ga dan eerst naar het oosten en dan naar het noorden en maak het laatste 'control center' onklaar.

SCG11EA

Als de missie start, heb je twee MCV's tot je beschikking, zet beide in en maak de basis. Bouw in een vroeg stadium twee raffinaderijen. Ga op verkenning uit met een van de lichte tanks. In het oosten en het noorden patrouilleert een aantal mammoet tanks. Let op waar de bemanning van de tanks uitrust en leg op die plekken mijnen. Bouw een technische centrum om te zien waar de vijandelijke erts truck rijdt. Bouw zes 'helipads' en vernietig de truck. Gebruik de grenadiers als antiluchtmacht batterijen. Val de vijandelijke basis aan met een groep tanks (medium). Laat een spion de 'subpen' infiltreren, aangezien je de sonar nodig hebt. Neem de werkplaats en de wapenfabriek over.
De vijandelijke basis aan de overkant van de rivier begint nu met bouwen. Vernietig hun erts trucks met helicopters en maak gebruik van V2's om de 'Tesla coils' op het eiland te bombarderen. Sla een gat in de muur aan de kustzijde van de basis en stuur er een aantal tanks doorheen. Laat de tanks naar het noordelijke gedeelte van jouw gebied gaan, vernietig onderweg de krachtcentrales. Leg een scheepswerf aan en zet een transport klaar.



Als duikboten proberen de scheepswerf aan te vallen vernietig hen dan via V2's en helicopters. Bombardeer met de V2's de 'Tesla coils' en vernietig de 'SAM sites'. Vuur de sonar af. Als de V2's niet alle duikboten hebben vernietigd, gebruik dan het transport als lokmiddel zodat de duikboten aan de oppervlakte komen. Vernietig hen dan via de helicopters. Als je alle duikboten hebt vernietigd, is de missie geslaagd.

SCG12EA

Zet de MCV in vlakbij je landingsplaats. Zet een gecamoufleerde gevechtskoepel zover mogelijk noordoost van de basis. Gebruik een jeep om het oosten te verkennen. Als de jeep op een mammoet tank stuit, keer dan direct om. Verken het oosten en het noorden en schiet elke hond die je tegenkomt dood, maar trek terug zodra de vijand met gepantsard geschut komt.
Er komt een mammoet tank op de basis af, gevolgd door een burger. Schiet de burger neer voor dat hij een vuurpijl kan afschieten. De mammoet tank is tijdelijk onkwetsbaar en probeert de erts trucks aan te vallen. Laat de trucks in cirkels rijden totdat de onkwetsbaarheid is afgenomen. Zet dan lichte tanks en medium tanks in om met de mammoet tank af te rekenen.
Breid de basis uit en zet gecamoufleerde gevechtskoepels in de uiterste hoeken van de basis. Laat een spion via het noorden, door het midden (de rivier in oostelijke richting overstekend) langs de 'Tesla coils' de vijandelijke basis binnendringen. Daar aangekomen, stuur je de spion langs de kust om de 'subpen' te infiltreren.
Wanneer de GPS satelliet wordt opgezet, zul je zien dat er twee vijandelijke basissen zijn. Een aan de linker kant en een aan de rechter kant. De rechter basis heeft een erts truck die gebruik maakt van een erts opslag in het noorden. Stuur zes Longbows achter deze truck aan om hem te vernietigen. Leg mijnen op de weg die door het dorpje loopt. De vijand zal deze weg bijna altijd gebruiken, en hoe minder mammoet tanks hoe beter.
De basis aan de linkerkant is bezig om een raffinaderij te bouwen. Om de SAM te ontwijken, stuur je de helicopter die de trucks aan gaan vallen eerst naar de westelijke rand van de kaart. Als de trucks zijn vernietigd, stopt de computer met bouwen en kun je rustig de doelen met helicopters verzwakken. Daarna is het de beurt aan de engineers en de tanks.

SCG13EA

De bovenste units zijn groep A en de onderste groep B. Verplaats de engineers van groep A naar het 'control panel' om de vlammenwerper te vernietigen. Verplaats groep B naar het oosten om daar iedereen te doden. Verplaats groep B verder naar het oosten en gebruik het 'control panel' om de noordelijke gevechtskoepels te vernietigen. Verplaats dan groep A in oostelijke richting langs de tanks.
Als je problemen hebt om de vijandelijke infanterie af te maken, groepeer de soldaten dan in groepen van vijf. Laat deze groepen door 'medics' volgen zodat de soldaten genezen kunnen worden in het heetst van de strijd. En laat de vijand naar jou toekomen aangezien de soldaten niet kunnen schieten als zij zich verplaatsen.
Ga noordelijk naar de eerste generator. Ga dan oostelijk en maak het 'control panel' van de gevechtskoepel onklaar. Ga een stukje terug (samen met groep B) en trek dan verder naar het zuiden. Daar zit een grenadier achter de generator 'control panel'. Laat de infanterie hem doden. Als de 'engineers' een bomlading op de generator plaatsen, krijg je versterking in de vorm van infanterie.
Verplaats groep B naar het oosten totdat je in een andere kamer komt met een generator. Plaats ook hier een bom en ga verder naar het oosten tot je bij de grote ruimte met de vlammenwerpers en verscheidene 'control panels' komt. Het noordwestelijke panel



bestuurt de vlammenwerper in het midden. Het zuidwestelijke paneel is een generator, maar daar kun je nog niet veilig heen.
Verplaats groep B naar groep A en maak een nieuw team bestaande uit: vijf soldaten (met geweren), twee dokters en een 'engineer'. Laat dit team naar een generator in het oosten gaan en daarna naar het zuiden en het westen. Dan kom je terug in de 'central hub'. Dood daar alle infanterie (nu je toch twee medics tot je beschikking hebt) en ga dan naar het zuiden. Er staat een hele kleine computer bij de westelijke muur. Plaats daar





een 'engineer' om de gevechtskoepel te activeren.
Ga vanaf de V2 kamer naar het westen en beschiet de tonnen om de hond en de vlammenwerper uit te schakelen. De twee 'control panels' aan de muur schakelen de vlammenwerpers uit en de ene in de westelijke kamer is een generator. Er zijn twee generatoren over in de 'central hub'. Schakel ze beide uit. Het maakt niet uit of de vlammenwerpers het op dit moment nog doen.
Neem de laagste rechter gang, verplaats al de units daarheen. Verplaats de spion naar de kamer met alle units. Dan gebeurt er iets vreemd, de Russische troepen negeren alle geallieerden en rennen de kamer uit. Verplaats de engineers naar het oosten en herprogrammeer de laatste generator computer.



SCG14EA

Verplaats Tanya en de dieven wat naar beneden om ze te beschermen tegen de explosie. Verplaats ze dan naar boven om ze tegen de andere explosie te beschermen. Beschiet alle infanterie terwijl je naar het westen trekt. Bij de kust aangekomen, trek je verder noord de basis in. Vernietig alle kleine krachtcentrales. Beschiet de bestelwagen met Tanya's pistool. Als de bestelwagen uitwijkt, ga dan naar het zuiden en snijd de bestelwagen af bij de rivier. Beschiet de bestelwagen net zolang tot deze ontploft. Blijf voorlopig van het geld af dat uit de bestelwagen komt.
Ga terug naar de basis en vernietig de grote krachtcentrales. Verplaats de dieven in de erts silo's en steel al het geld. Er arriveert versterking. Zet de MCV waar je de vuurpijl ziet. Net als in vorige missies, sturen de Russen een onkwetsbare mammoet tank op je af. Leg mijnen op de route die de tanks nemen om bij de basis te komen. Grenadiers beschermen je tegen aanvallen vanuit de lucht. Plaats wat 'AA Guns' rondom de krachtcentrales, ook als backup voor de grenadiers.



Zoek de vijandelijk erts truck zodra de 'GPS' is gelanceerd. Bouw zes 'helipads' en vernietig de erts truck. Zonder de truck stopt de vijand met het sturen van units.
Als de erts truck van de zuidelijke basis is vernietigd, zal de oostelijke basis beginnen met het sturen van trucks. Hun erts velden hebben geen 'SAM' bescherming, dus vernietigen hiervan is niet zo'n probleem. Bouw een scheepswerf en een 'cruiser'. Om de basis tot het water uit te breiden, bouw je een rij barakken totdat je bij de kust bent. Zet wel wat anti-luchtaanvallen spul neer als bescherming van de scheepswerf.
De 'chronosphere' kan een korte tijd units verplaatsen. Gebruik de 'chronosphere' om de 'cruiser' naar het meer bij de zuidelijke basis te verplaatsen en vernietig daar zoveel mogelijk gebouwen.
Als de geweren van de 'cruiser' te laag schieten richt dan op een vierkantje net boven de gebouwen om dat te compenseren. Ga hiermee door totdat de vijand zijn gebouwen gaat verkopen.
Verplaats de 'cruiser' met de 'chronosphere' naar het kleine meer links onder en bombardeer de landingsbanen en de krachtcentrales in het noorden. Stuur de helicopters er op uit om SAM's te vernietigen. Als die vernietigd zijn, kun je op je gemak de krachtcentrales uitschakelen en daarmee de 'Tesla coils'. Daarna groepeer je de tanks en laat hen het zaakje afmaken.

Missies van de Russen

SCU01EA

De geallieerden hebben tonnen vol met petroleum naast hun gebouwen en units staan. Beschiet alle tonnen die je hebt gezien vanuit het vliegtuig. Nieuwe soldaten helpen je een handje. Er staat een 'heal-everyone' krat onder de kerk in het westen. Verplaats de manschappen naar het noorden en verken de kaart. Blijf de tonnen beschieten die je tegenkomt. Zet een aantal soldaten neer aan de rand van de brug. Beschiet de tonnen naast de bunkers om ze te vernietigen. Op de kaart zie je nog meer gebouwen en tonnen, blaas die allemaal op. Als de missie niet eindigt, komt dat doordat je burgers in leven hebt gelaten; dus dood hen en vernietig hun gebouwen ook.

SCU02EA

Beschiet de tonnen die bij de brug staan. Bouw vervolgens een raffinaderij, een vliegtuig, een krachtcentrale en barakken.
Stuur een man om het noorden te verkennen. Het is de bedoeling dat hij omkomt door een jeep. Vernietig de jeep met twee vliegtuigen. Je wordt beschoten vanaf de grond, de volgende keer dat je in de lucht bent, kun je de schutter doden.
Verzamel alle soldaten (met geweren) en splits ze in twee gelijke groepen. Ga dan naar het zuiden en steek de rivier over en trek langs de erts opslag naar het westen. Houd de twee groepen naast elkaar ter verdediging en beweeg voorzichtig één vlak per keer totdat het gevecht begint.



Als er een jeep verschijnt met daarin verschillende wapens, dood dan eerst de soldaat met het geweer, vernietig dan de jeep en dood als laatste de soldaat met de raket. Vuur gericht op de vijandelijke erts truck. Als de truck uit de weg is, heeft de vijand niet genoeg geld om te vechten. Gebruik de 'Yak' voor bepantserde gebouwen als krachtcentrales en werkplaatsen.

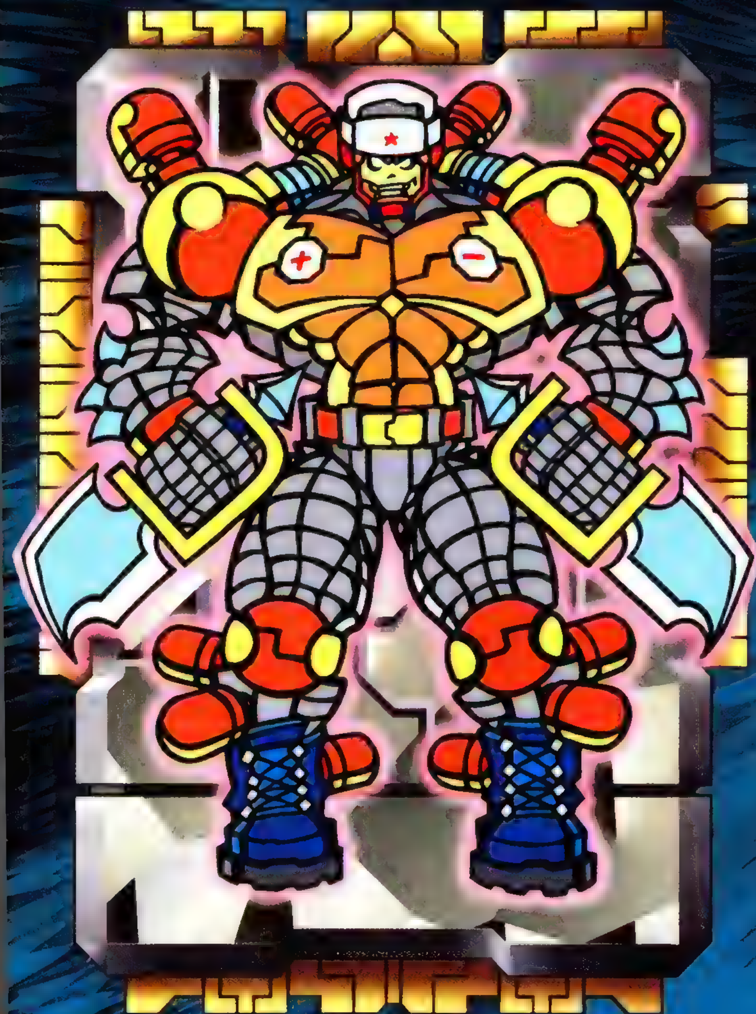
7.3 SCU03EA

Dood de soldaat die de boerderij verdedigt en je krijgt er soldaten bij. Stuur een grenadier naar het zuiden om een rij tonnen op te blazen en zodoende een kleine bunker te vernietigen. Stuur de manschappen naar het zuiden en dood de infanterie.
Verplaats dan alle units naar het westen tot je bij een vijandelijk dorp aankomt. Verplaats de honden naar achteren. Zet de infanterie in een tegenaanval positie in de pas. Stuur een van de honden het dorp in en haal hem meteen terug als de computer

z'n aanval begint. Sla de aanval af, de spion ontsnapt naar het noorden. Verplaats alle units naar het oosten en dan noordelijk door de vallei, terwijl je alle aanwezigen daar doodt. Laat een grenadier alle tonnen opblazen.
Verplaats de units naar het noorden en zet ze in zo'n formatie dat je de vijand stuk voor stuk kunt ombrengen met granaten. Verplaats dan iedereen naar het westen, blaas nog wat tonnen op. Verplaats de units verder naar het westen, dood de spion en de missie is volbracht.

SCU04EA

Verplaats de units naar het westen totdat je bij een dorpje komt. Zet de MCV in langs de weg die naar de hoek beneden op de kaart leidt. Bouw de basis en zet eerst een krachtcentrale neer gevolgd door barakken en een raffinaderij. De basis is omgeven door mineralen dus is er niet zo veel plaats om gebouwen neer te zetten, maar terwijl je erts verzamelt krijg je meer ruimte. Honden zijn goede grenswachten, maar ze gaan snel dood bij een aanval als je ze mixt met de gewone infanterie.
Bouw een landingsbaan en stuur een 'spy plane' naar het gebied bovenaan de kaart (vanaf het westen gezien) op dezelfde hoogte als de oversteekplaats in de rivier. Daar staat een 'radar dome'. Drop de parachutisten vlak naast deze radar en laat ze het vernietigen.
Bepantsering is een van de sterkste kanten van de Russen, dus maak daar gebruik van en bouw zoveel mogelijk zware tanks als je kunt. Stuur de bepantserde tanks naar het noorden vanaf de 'gap generator' en vernietig de erts truck en de raffinaderij. Blijf uit de buurt van de gevechtskoepels, maar vernietig alle tanks en jeeps die je ziet. Vernietig ook de geallieerde wapenfabriek, om de produktie lam te leggen. Bouw vervolgens meer pantservoertuigen en dood iedereen.



SCU05EA

Bouw de basis aan de zuidzijde van de weg, plaats zo snel mogelijk een 'radar dome'. Verken het noorden met een van de soldaten (rifle infantry) en kijk of je de vijand de kant van de basis op kan krijgen. Maak een aantal tanks en verplaats hen naar de erts velden in het noorden. Vernietig de vijandelijke erts truck. Trek dan terug naar de basis zodat de infanterie daar een handje kan helpen.
Bouw drie V2's en gebruik deze om de vijandelijke gevechtskoepels uit te schakelen. Houd een groep infanteristen in de buurt en laat tanks hen volgen. Verover de werkplaats en de 'radar dome' van de geallieerden. Blijf van de raffinaderij en de tonnen af. Bouw zes landingsbanen en evenveel 'Yaks'. Gebruik een 'spy plane' om gebied op het middelste eiland te verkennen. Als je daar vijandelijke raffinaderijen vindt, maak dan gebruik van de 'Yaks' om ze te vernietigen. Vernietig de units een voor een op het eiland via een luchtaanval, of bouw een scheepswerf om hen te bombarderen. De missie eindigt als je alle soldaten hebt omgebracht.



SCU06EA

Trek terug naar het westen, plaats de basis aan de buitenste rand van de kaart. Als je wordt aangevallen, sla dan terug met soldaten (met geweren) en vijf of zes zware tanks. Stuur een 'APC' naar de basis in het noorden om daar de boel een beetje te verkennen. Probeer te raffinaderij te ontdekken.
Bouw drie landingsbanen, en maak twee vernietigingsvluchten naar de raffinaderij. Bouw drie V2's en val daarmee de versterkingen aan die de vijand heeft aangelegd. Laat de tanks en de infanterie de andere vijandelijke units afhandelen. Verover vervolgens de wapenfabriek en bouw ernaast een 'service depot'. Repareer de tanks voordat je je een weg naar het oosten vecht. 'Cruisers' zullen het vuur openen als je het centrale eiland in het oosten bereikt, maar dat geeft niet. Het eiland moet toch tank-vrij zijn. Verplaats het konvooi trucks over de weg die je hebt vrijgemaakt. De missie eindigt als het konvooi op het eiland is aangekomen.



SCU07EA

Verplaats alle manschappen snel door de costelijke gang. Als je aan het eind komt, gebruik je de tonnen om ze een koekje van eigen deeg te geven. Ga langs de bewaakte 'control room' naar het westen en sla af naar het zuiden. Daar staat een kleine bunker met een ton en wat kwispelstaartende honden. Steek de tonnen aan om de honden te bevrijden uit hun kooi. Verdeel de honden in vier groepen van ongeveer dezelfde grootte. Val de wachtposten van de 'control room' aan en dood ze allemaal. Laat een soldaat via het 'control panel' alle vlammenwerpers vernietigen. Ga naar het westen maar stop voordat je bij een aantal tonnen komt. De vijandelijk grenadiers vuren op de tonnen. Laat de honden op hen los.
Ga verder door de gang, schiet op alle tonnen die je tegenkomt tot je een grote ruimte vol met tonnen bereikt. Trek je dan iets terug, en dood de vijandelijke soldaat. Ga dan richting 'engineers' en dood de wachtpost. Verdeel die 'engineers' over de computer, zij worden verbrand door de vlammenwerpers die uit de grond tevoorschijn komen. Verplaats je eigen engineer naar de hoofdcomputer in de kamer om de missie te beëindigen.

SCU08EA

Dit is een moeilijke missie, bouw snel wat barakken en zet ze neer. De vijand zal zich verspreiden, als er een stel blijven rondhangen, schiet ze dan neer. Bouw een raffinaderij, een wapenfabriek en vier of vijf zware tanks. Je krijgt versterkingen. Zet de soldaten met de vlammenwerpers voor die met de geweren. Verken de kust met een transport.
Erts is schaars. Dood eerst al de burgers, anders gaan ze toch maar aan de gang met het waarschuwen van

de vijand. Verplaats de tanks naar het grote erts veld in het noorden. Vernietig de mijnenleggers. Ga terug naar de basis en verdedig het tegen de jeeps. Verover de geelbruine krachtcentrale en bouw daar barakken en een raffinaderij. Produceer een groot aantal zware tanks en ga achter de vijandelijke erts trucks aan en vernietig ze (als je dat niet doet, kun je niet winnen). Maak gebruik van 'hit and run tactics' om langzaam de vijandelijke reserve voertuigen uit te dunnen. Als het moment daar is om de basis aan te vallen, gebruik dan V2's voor de gevechtskoepels en de bunkers. De missie is geslaagd wanneer alles is vernietigd.

SCUO9EA

Vernietig alle vijandelijke units in de basis en repareer alle beschadigde gebouwen. Stuur de erts truck naar het zuiden om edelstenen te halen. Leg een 'advanced power plant' aan. Bouw een wapenfabriek, twee zware tanks en een 'engineer'. In het westelijke gedeelte van de kaart wordt een vijandelijke basis opgezet. Verplaats zo snel mogelijk de tanks en de engineer naar het westen. Verover de werkplaats en vernietig de andere gebouwen. De vijand probeert om te landen op een stuk strand bij je basis (vergezeld van helicopters) om de 'Tesla coil' te vernietigen. Door de overname van de wapenfabriek kun je wapens maken die voorheen alleen de geallieerden konden produceren. Dus zet een aantal 'AA guns' bij de 'Tesla coil' en verplaats de tank units naar het strand om de vijandelijke units die al zijn geland, te vernietigen. Later in de missie zal een 'APC', afgeladen met 'engineers', proberen te infiltreren in de oostelijke basis en een groep helicopters zal naar de westelijke basis gaan. Wees dus voorbereid, zodat je de aanvallen kunt afslaan. Je kunt geallieerde barakken bouwen en soldaten met raketten om terug te slaan in de luchtaanval. Met drie raffinaderijen heb je genoeg inkomen om nog een wapenfabriek neer te zetten en daarmee zware tanks te produceren. Drop wat paratroopers in het zwarte gedeelte aan de westelijke rand van de kaart op dezelfde hoogte als de veroverde werkplaats. Verplaats ze naar het noorden totdat je de brug te zien krijgt. Ga noordwaarts vanuit de westelijke basis en vernietig al het pantsertuig dat je onderweg tegenkomt. Zet twee mammoet tanks aan de voet van de brug. Verplaats een groep zware tanks naar het oosten totdat je bij een bos dennebomen komt.



Je stuit op een landengte die vol ligt met mijnen, dus verplaats de tanks vlak voor vlak. Laat, terwijl je dat doet, de tanks de vlakken beschieten om zo de mijnen te laten ontploffen. De 'cruiser' die je beschiet is gelukkig zo ver weg dat hij de tanks niet treft, wel treft hij de mijnen. Vernietig alle tanks en artillerie die de tanks onderweg wagen aan te vallen. Het is de bedoeling dat je het vijandelijk konvooi bestaande uit trucks vernietigt. Rijd door de basis van de geallieerden heen zonder de gevechtskoepels uit te schakelen. Er ontstaat paniek en het konvooi slaat op de vlucht. Zet met de zware tanks de achtervolging in. Het konvooi gaat uiteindelijk naar de brug waar de mammoet tanks en de paratroopers wachten. De missie eindigt vijf seconden later.

SCU10EA

Vernietig de vijandelijke tanks door gericht op hen te schieten. Het konvooi blijft bij de dichtstbijzijnde unit. Aangezien het de bedoeling is dat het konvooi niet wordt vernietigd, laat je een tank bij hen achter als bescherming. Schakel de infanterie (met geweren) uit met behulp van de 'Yaks'. Overrijd met je tanks de gasten met de raketten en vuur gericht op de andere voertuigen. De 'AA guns' help je om zeep via de tanks en de gevechtskoepels met MiG's. De vijandelijke schepen worden uitgeschakeld met MiG's en tanks. Vernietig ook alle tonnen. Gebruik een 'spy plane' om per scherm de omgeving te verkennen. Als





je een 'Yak' verliest, neem er dan een MiG voor in de plaats. De combinatie van twee 'Yaks' en drie MiG's werkt het beste in dit level.

Neem de tonnen bij de 'radar dome' onder vuur en vernietig de 'AA gun', vernietig dan de gevechtskoepel vanuit de lucht. Ga dan naar het westen totdat je een 'AA gun' op een plateau tegenkomt. Vernietig het en ga naar het zuiden langs de tonnen. Blijf op de gevechtskoepels schieten. Eenmaal op het open stuk aangekomen trek je naar het zuiden en vernietig je de zuidelijke 'AA gun'. Beschiet de tonnen die naar de centrale 'AA gun' leiden om de 'AA' te vernietigen.

Er worden drie 'engineers' gedropt. Verplaats hen naar de vijandelijke basis en verover het 'service depot' en de werkplaats. Vernietig de zuidelijke en noordelijke schepen. Repareer het vliegtuig. Trek verder naar het westen en vernietig de tonnen op het zuidelijke plateau. Zet een 'Yak' in op de tonnen op het noordelijke plateau. Blijf in westelijke richting gaan. Vernietig de tank en overrijd de soldaten met de raketten. Blaas een gat in de cementen barrière. Verplaats nu de tank die het konvooi beschermt helemaal naar het westen. De missie eindigt zodra het konvooi de westelijke rand van de kaart bereikt.

7.11 SCU11EA

Land in noordwestelijke positie vanaf het startpunt. Bouw meteen een raffinaderij en een wapenfabriek. De basis heeft namelijk een paar zware tanks nodig als bescherming. Verplaats de duikboten naar het oosten. Vernietig de 'cruisers' die de duikboten tegenkomen. Laat de rest van het transport de omtrek van het hele eiland verkennen. Zodra er vier zware tanks zijn geproduceerd, stuur er dan één oostelijk om voorbij de bruggen te verkennen. Noordelijk van het erts veld bij de brug is een mijnenveld dat vernietigd moet worden. Een aantal vijandelijke tanks probeert het strand te veroveren, maar zijn geen partij voor de drie achtergebleven zware tanks.

De 'cruiser' in het oosten moet worden vernietigd zodat je veilig over de brug kunt. Dit kan alleen via de luchtmacht en alleen met behulp van drie MiG's. Bouw twee 'subpens' en plaats er een op de noordelijke kust en een op de zuidelijke. Maak een groep van vijf of zes duikboten in de noordelijke 'subpen' en vervang alle duikboten die je verliest in het zuiden. Vernietig de geallieerde vloot in het kanaal, met als hoogtepunt het vernietigen van hun scheepswerf in de baai.

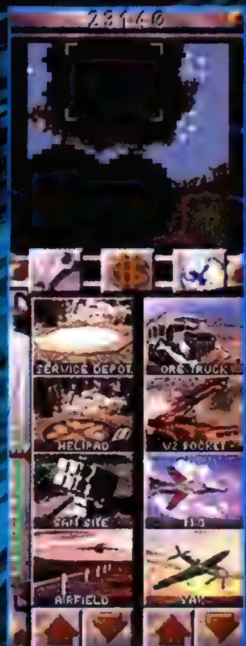
Er staat een krat met 2000 credits op het eiland in het noordwesten. Als je het nodig hebt, kun je dat krat laten ophalen met paratroopers. Omdat je de vijandelijke marine moet vernietigen, kun je net zo goed ook even hun noordelijke vloot aanpakken met de groep duikboten. Ieder vijandelijk transport dat je tegenkomt kan worden vernietigd door de MiG's. Voor de vijandelijke stellingen op het enige bereikbare strand kun je het beste een combinatie van MiG's en helicopters gebruiken. De weg daar heen is bezaaid met mijnen, dus laat de helicopters op de vlakken schieten. Begin met het vernietigen van de 'AA Guns' vanuit het westen. Drie MiG's kunnen een 'AA Gun' vernietigen zonder dat je daarbij vliegtuigen verliest. De grenadiers worden aangepakt met de



Hind helicopters, en daarna mag je je uitleven op de krachtcentrales. Vernietig dus alles wat je maar kunt vernietigen vanuit de lucht.
Land een aantal zware tanks bij de brug die waarschijnlijk dan ontploft. Verplaats de units door de nauwe oostelijke pas om het mijnenveld op de westelijke pas te ontlopen. Vernietig alle units en gebouwen, als de missie niet eindigt als alles is vernietigd dan heb je waarschijnlijk een gecamoufleerde bunker achter de bomen gemist.

SCU12EA

n deze missie zijn de /2's belangrijk, zorg lus dat zij niet vernietigd worden. Vernietig de vijandelijke voertuigen met behulp van gepantserde voertuigen. Voor de gevechtskoepels kun je V2's gebruiken.
Bouw de basis en begin met een wapenfabriek, barakken en een service depot'. Stuur een aantal van de overgebleven grenadiers op verkenning uit. Als een van hen de aandacht van een vijandelijke helicopter trekt, leid hem dan naar de mammoet tank. Val de tanks en de manschappen in de zuidelijke vallei aan met een V2. Produceer een aantal zware tanks. Vernietig de helicopter met een V2 die tijdens de vijandelijke tankaanval landt in het noordelijke gedeelte van de basis. Pantservoertuigen kunnen de tanks wel aan. Dood de mogelijke dieven met de mammoet tank. Verplaats dan de tanks naar het oostelijk gelegen erts veld net buiten de basis. Val de mijnenleggers aan zodra het transport de mijnen aflevert. Er liggen nog meer mijnen zuidelijk en westelijk van het mijnenveld.
Dood alles aan deze kant van het eiland. Vijf vijandelijke tanks zullen vanonder een mobiele 'GAP' aanvallen. Tijdens de gevechten zie je af en toe wat van de vijandelijke units. Als je de units zoveel mogelijk op een plek laat schieten, zul je daar geen problemen mee hebben.
Verover het vijandelijke 'tech center' in het zuidwesten. Je krijgt een GPS kaart. Neem in deze sector de basis van de geallieerden over en gebruik de V2's om de wapen emplacementen te verwijderen. Verover de wapenfabriek en de werkplaats pas als je de 'cruiser' tot zinken hebt gebracht. Hiervoor kun je het beste de Hind helicopters gebruiken.
Drop een aantal paratroopers op de krachtcentrale om de 'AA Guns' tot zwijgen te brengen. Veeg het meer schoon van vijandelijke units. Maak een transport van vijf mammoet tanks, vijf zware tanks, drie V2's en twee 'APC's' gevuld met 'engineers'. Verplaats het transport naar de zuidelijke kust. Als alles veilig is op het strand, kun je met de V2's alle bunkers en gevechtskoepels uitschakelen. Verover drie technische centra om de missie te winnen.



SCU13EA

Vernietig de vijandelijke tanks. Zet een 'MCV' in, bouw een raffinaderij, barakken, een wapenfabriek en een 'service depot'. Train een aantal grenadiers zodat ze de basis kunnen verdedigen. Bouw drie zware tanks en verplaats de tank unit door het ravijn naar het zuiden. Vernietig de tanks en de artillerie die je aantreft, trek dan verder tot het uiterste einde van het ravijn. Keer dan om en bouw nog een raffinaderij en een 'subpen'. Maak genoeg duikboten om alle vijandelijke schepen te vernietigen in de meest zuidelijke baai. Stuur een transport van zware tanks naar de baai en vernietig de 'radar dome' en de krachtcentrales (ook die op de kliffen staan).
Val het vijandelijke kamp aan met zes of zeven tanks, met als doel; de vernietiging van de 'radar dome'. Drop een aantal paratroopers ter assistentie. Ga dan met de tanks naar het noorden om de andere 'radar dome' te vernietigen. Bouw een nieuwe versterking. De vijand heeft geen erts meer en stuurt trucks verder naar het noorden. Vernietig de trucks met tanks en daarna de wapenfabriek. Stuur tien tanks ver naar het noorden en dan naar het westen. Ga de brug over en stop nergens voor. Ga door het vijandelijke kamp naar het zuiden, langs de erts velden. Daar staat de laatste 'radar dome'; vernietig het. De 'chronosphere' staat zuidelijk van de kliffen. Stuur geen vliegtuigen met spionnen daarheen, hoewel de vijandelijke units de 'chronosphere' proberen te vernietigen. In plaats van te proberen om de 'chronosphere' te veroveren, kun je beter de barakken in het noordwesten overmeesteren. Laat een grote groep grenadiers de helicopters die de 'chronosphere' aanvallen, vernietigen. Laat een aantal tanks en voetvolk achter om de



'chronosphere' te verdedigen. Vernietig systematisch alle vijandelijke voertuigen, gebouwen, manschappen en schepen. Ondanks dat de doelen van de missie anders zijn, zie je de woorden 'mission succesful' in beeld.

7.14 SCU14EA

Er zijn verschillende mijnen in dit gebied, dus verplaats de units alleen op en neer en niet in oostelijke of westelijke richting. Vuur gericht op de lichte tanks, artillerie en de zwaardere tanks. Zet de 'MCV' in. Je kunt het gebied op mijnen checken door een gebouw te plaatsen en het witte vlak heen en weer te bewegen over het gebied. Als een van de vlakken rood wordt zonder enige reden zit er een mijn onder. Groepeer de mammoet tanks zo dat ze luchtaanvallen kunnen afslaan. Vernietig de andere vijandelijke units met zware tanks. Versla de vijandelijke units die uit zuidelijke en westelijke richting komen. Vernietig de gevechtskoepels die de brug bewaken met V2 raketten van de basis. Zet snel een wapenfabriek en een 'service depot' op en maak een aantal tank units. Verspreid twee of drie 'SAM's' om de basis heen. De geallieerden zullen constant op vaste plekken op het strand landen, dus blokkeer deze plekken met zware tanks. Verken de rest van het land met een zware tank.
Maak een 'subpen' en bouw een groep duikboten en een transport. Verken de zuidelijke grenzen van het eiland. Een paar 'cruisers' zullen het vuur openen op de basis. Bouw een vliegveld in de noordoostelijke hoek van de basis om het vuur van de 'cruisers' op te vangen. Breng de 'cruiser' tot zinken met de duikboten of, als hij dichtbij genoeg is, met een V2. Stuur dan de groep duikboten naar het noorden en vernietig de andere vijandelijke marine, de scheepswerf en een groot stuk van de brug.
De vijandelijke erts trucks komen nu op jouw eiland erts halen. Dus vernietig de trucks. Voor het beste resultaat, plaats je de mammoet tanks in het midden van het erts veld en wacht je de trucks op. Ze zullen zes of zeven trucks sturen dus je zult moeten wachten tot hun geld op is. Stuur een grote groep zware tanks naar de brug noordelijk van de basis. Vuur gericht op de gevechtskoepels en rijd over de grenadiers heen. Vernietig daar ook de krachtcentrales. Laat zwaardere tanks naar de westelijke kant van het eiland gaan en vernietig ook daar de krachtcentrales, maar laat de 'AA guns' en de werkplaats intact.
Het is nu tijd om de basis aan te vallen. Laat een groep zware tanks vanaf de westelijke kant de basis in rijden. Maak het onkwetsbaar door het ijzeren gordijn te gebruiken. Rijd wel over zoveel mogelijk grenadiers. Als je geluk hebt dan zal het vuur van de 'cruisers' uiteindelijk hun eigen units vernietigen. Het kanaal is nauw genoeg voor een aantal zware tanks om de units te beschieten. De 'cruisers' kunnen tot zinken worden gebracht door MiG of Hind helicopters. Plaats tien zware tanks en vijf V2's in een transport en stuur ze naar het noorden door het oostelijke kanaal. Land het transport op het stukje strand. Verplaats de V2's naar het noorden aan de rand van de klif en vernietig de krachtcentrales. Ga dan verder naar het westen en vernietig alle vijandelijke units en gebouwen.

The Red Alert Internet Strategy Guide Release 1.02 December 21, 1996 Copyright 1996 Roger Wong.

powersales

Iets te verkopen? Al lang op zoek naar een bepaald spel? Of wil je spelletjes waar je zo langzamerhand echt op uitgekeken bent ruilen voor verse? Dan kun je met je aanbieding of oproep terecht in de rubriek POWER SALES. Die service is voor onze lezers GRATIS, voor niks dus.
Er zijn eigenlijk maar twee regels, maar daar houden we dan ook strak de hand aan:

1. Commerciële advertenties zijn NIET gratis. Als je een handeltje wil opzetten, moet je ook bereid zijn om te investeren. Neem dan contact op met onze advertentie-afdeling voor de geldende tarieven.

2. Illegale advertenties worden geweigerd. '200 pc-spellen zonder handleiding aangeboden', dat vertrouwen we niet. Bovendien is dat strafbaar.

Voorlopig geven we nog geen maximum-lengte op, maar houd het een beetje kort: ga geen ellenlange titel-lijsten opgeven, onze ruimte is beperkt. De redaktie behoudt zich overigens het recht voor bepaalde advertenties te weigeren uit ruimtegebrek, uit twijfel over de inhoud of om andere reden, zonder opgave van die reden.

STUUR JE POWER SALES ADVERTENTIE NAAR POWER UNLIMITED (powersales) POSTBUS 9805, 1006 AM AMSTERDAM

schrijf duidelijk!

COMMERCIËLE POWER SALES ADVERTENTIES
De gratis rubrieksadvertenties voor lezers van Power Unlimited zullen gespeld worden. Een commerciële advertentie, geplaatst in deze omgeving, mag zich dus ook in bijzondere aandacht verheugen. Interesse?
Neem contact op met VNU Business Publications,
Rocky Wilson of Karin Ernsting 020 - 4875450; fax 020 - 4875708
voor de speciale voorwaarden, tarieven en formaten.

NINTENDO

Te koop voor SNES: Turtles prijs f35,-. Tel.0182-611145.

Te koop: Game Boy + 2 spellen voor f100,- Tel.0318-651581, bel na 18.00 uur en vraag naar Jan-Jan.

Te koop gevraagd: SNES + 2 controllers voor een lage prijs. Tel.010-4850430, Jimmy (Rotterdam).

Gevraagd: Ik zoek het spel Theme Park voor de SNES! Ik wil er f25,- tot f50,- voor geven. Tel.071-3648245 in Noordwijk. Ik wil het ook per post en ruilen kan ook.

Te ruil gevraagd: Theme Park voor SNES. Voor o.a. Batman Forever, Super Soccer, World Heroes, Legend, Secret of Mana, Maximum Carnage of nog 3 anderen. Ik ruil eventueel ook voor 2 spellen. Tel.0346-568277 (Maarssen). Vraag naar John (a.u.b. tussen 16.30 en 18.00 uur). Niet bellen op maandag a.u.b.

Te koop: Sparkster, Theme Park en Black Hawk voor f45,- per stuk. Ruilen kan ook tegen DKC 2, Yoshi's Safari of Asterix en Obelix enz. Tel.0184-602388 (vraag naar Joyce, na 17.00 uur). Natuurlijk is alles in de doos en met handleiding. Tevens te koop gevraagd: tweede controller.

Te koop gevraagd: Lufia voor de SNES, nieuw of tweedehands, liefst met boekje. Tel.035-6913902, Vincent, Karel.

Te koop: SNES + 6 spellen (Super Mario Kart, DKC, Urban Strike, Super Metroid, Illusion of Time en Sensible Soccer) alles bij elkaar f500,-. Interesse? Bel dan 030-6049800 (vraag naar Donny).

Te koop: SNES met 2 controllers, 4 spellen, scope met 6 spellen, 5-player adapter en een opbergdoos. Prijs f350,-. Tel.072-5153820, vraag naar Sander.

Te koop voor SNES: Int. Super Soccer f60,-, K.I. f20,-, Kick Off f15,-, Kick Off 3 f30,-, Indiana Jones f30,-, FIFA Soccer f30,-, Soccer Shootout f20,-, Battletoad Double Dragon f15,-, StreetRacer f20,-, NHL'95 f20,-, Last Action Hero f30,-, Super Tennis f20,-, Shaq Fu f10,-. Tel.034-5613312, Wouter.

Te ruil: George Foreman's KO Boxing (NES), daarvoor wil ik Tetris (NES). Het liefst uit omgeving Zwolle/Elburg. Tel.0525-632205.

Te koop: SNES met 4 joypads (1 SNES Propad) + multitap en 12 spellen o.a. K.I., Super Mario Allstars, DKC, Smurfen, Mickey Mania, Lion King enz. Nog geen jaar oud f700,-. Vraag naar Reinout of Menno Tel.0342-417673, Barneveld. E-mail: 106302, 1006@compuserve.com.

Te ruil voor de SNES: Mijn Doom, Cannon Fodder, Axelay, Castlevania 4, Super Mario World 2 (Yoshi's Island), Super Icehockey. Tegen jouw Kuifje in Tibet, Donald in Maui Mallard, Rock and Roll Racing, FIFA'97, Wintergold of andere toffe spellen. Ik heb een converter. Martijn Tel.0529-481910.

Te koop: SNES + 2 controllers + 7 spellen: MK 3, Secret of Mana, Streetracer, Illusion of Time, Jurassic Parc 2, SF 2 Turbo en Super Mario World + super scope incl. 6 spellen + Super Game Boy incl. Zelda + Multi Player adapter. Alles voor f449,- Tel.0182-631450, Ralph.

Te koop: Game Boy spellen: Mega Man Dr. Willy's Revenge voor f30,-, Monster Max voor f35,- en Addams Family voor f20,-. Bellen tussen 20.00 en 21.00 uur. Tel.078-6149854, Dordrecht. Vraag naar Guido van Ameyden.

Te koop: SNES + 8 spellen: Super Mario World, Final Fight (USA), Goal (USA), Super Mario Kart, Striker, Unirally, K.I., Kick Off 3 + converter voor Jap. en USA spellen + 2 joypads. Alles voor f475,- (spellen ook apart te koop), alles in zeer goede staat. Tel.0413-475341, Rob (Noord-Brabant).

Te koop: Een SNES met de spellen SMW 1 en ISS. Ook een scartkabel, gewone kabel en één joystick worden meegeleverd. Alles in originele verpakking. Alles in één doos voor f250,-. Spellen ook los te koop! Ik heb ook een Game Boy te koop met 5 spellen (o.a. MK1, MK2 en Tiny Toons), een lichtnet adapter, accu en draagdoos. Alles in originele verpakking. Alles in één voor maar f175,-. Spellen ook los te koop. Ik ben door de weeks te bereiken op Tel.0172-612175 (Zwammerdam), na 16.00 uur.

Te koop voor SNES: Spellen (o.a. Starwing en de Duel test, Driver 2) 750 Bfr per stuk of 1000 Bfr samen. Tel.0032/03/4816149, Tom De Winter.

Te koop/te ruil: SNES + 2 controllers + 7 spellen + Super Game Boy met spel + koffer. Prijs wordt besproken. Tel.0493-315799 (eventueel vervoer).

Te koop: SNES + 2 controllers + converter voor Amerikaanse en Japanse spellen + Super Game Boy + 10 Europese spellen en 3 Amerikaanse spellen waaronder (Mickey Mania, Secret of Mana, Addams Family Values, Lord of the Rings en Earthworm Jim 1 en 2 + Robocop 3, Phaanx en Cool World). Alles in zeer goede staat. Als bonus krijg je er nog een 10 in 1 spel voor de Super Game Boy bij. En dit alles in één koop voor een zeer aantrekkelijke prijs ƒ500,-. Tel.0524-552771, vraag naar Wouter Bel snel!).

Te koop: SNES spelcomputer met 1 controller en 8 spellen, waaronder MK 3, Super Metroid, Ren and Stimpy, Scope + 6 in 1 spellen, een game genie en een converter. Alles met handleiding voor maar ƒ400,-. Ik woon in Heel en heb geen vervoer. Tel.0475-572689, na 18.00 uur.

Te koop: SNES + 2 controllers en een super joypad en 13 spellen o.a. MK , K.I., DKC 2, Zelda, Mario Allstars, Mario Kart, Micro Machines enz. Prijs 550,-. Tel.035-6024406.

Te koop: SNES + 9 spellen (K.I., Mario Kart, Star Wing) plus vertaler en joystick. Prijs ƒ400,-. Tel.030-2437015.

Te koop: NES + 2 controllers + Action Replay (soort game genie) + 6 spellen: Turtles 1 + 2, Power Blade, Starwars, Snake's Revenge en Mission Impossible! Alles compleet met doosjes, handleidingen en vele codes. Alles in zeer goede staat. Winkelwaarde totaal ƒ520,-. Mijn prijs ƒ175,-. Tel.046-4433891.

Te koop: SNES met 2 joypads + bazooka met bijbehorende 6 spellen + Super Game Boy met Zelda + 8 spellen nl. DKC 1 en 2 + Mario Allstars + Mario World 1 en 2 + MK 2 en 3 + Killers Instinct + converter (voor Amerikaanse spellen). Alles voor maar ƒ500,-. Tel.0598-625908.

Te koop: Game Boy met 6 spellen: MK 1, Kirby's Dreamland, Gremlins 2, Tiny Toons, Turtles. Battletoads and Double Dragon (één spel). Tevens: heuptasje en versterkertje. Robbert Heiligers, Geldrop. Tel.040-2855265.

Te koop: SNES + 2 joypads, 1 professional control pad, muis, 5 players adapter, game genie en 21 spellen (o.a. Mario Kart, Batman Returns, Starwing, StreetRacer) incl. scope 6 in 1. Prijs ƒ1200,-, nieuw ƒ2800,-. Tel.0365332618 (vraag naar Wouter).

Te koop: SNES met 12 spellen (o.a. Stunt Race FX, Eek the Cat, Star Wars) en een converter en een multitap en 3 gamepads en 1 joystick (bord met knuppel) een game genie (met codes) en andere accessoires, alles voor ƒ600,-. Ook heb ik te koop een Game Boy met 3 spellen (o.a. WWF2, Raging Fighter Zelda) en een vergrootglas met licht en een bodyguard en een game genie (met codes) en andere accessoires, de Game Boy met spellen enz. is ƒ150,-. Alles in 1 koop ƒ700,-. Tel.035-6945345, vraag naar Lucas (Bussum).

Te koop: SNES met 3 joypads en 1 joystick + 5 spellen + Super Game Boy + scope met 7 spellen en een scope tas. Vraagprijs ƒ450,-. Tel.0181-216736 (Rozenburg ZH).

Te koop/te ruil voor de SNES: SMW, SMK, Final Fight (USA), Goal (USA), K.I., Unirally, Striker, Kick Off 3. Ruilen tegen: Int. Superstar Soccer de Luxe, Megaman X, SMW 2, MK 3 of andere spellen. PS.: spellen ook los te koop. Tel.0413-475341, Rob (Nrd-Brabant).

Te koop: SNES met 20 spellen o.a. DKC, MK 2, K.I., NBA Jam, Starwing, Mario Allstars, Super Bomberman en Stuntrace FX + 3 controllers (1 programmeerbare) + multiplayer en vele extra's. Alles samen voor ƒ850,-. Tel.073-5218069 (Bas na 18.00 uur).

Te koop voor SNES: FIFA Soccer '97. Prijs ƒ100,-. Tel.040-2527810, Eindhoven.

Te koop: SNES + 2 controllers + 8 spellen: K.I., Rock and Roll Racing, Megaman X, SF 2 Turbo, Super R-Type, Super Mario Kart, Zombies, Batman Returns + doosjes en boekjes. Prijs ƒ400,- voor alles, ƒ300,- voor de spellen. Tel.038-3764037 (Pascal).

Te koop: SNES, 3 controllers, 11 spellen: MK 3, Mario World 2, Mario Kart, Mario Allstars, StreetRacer, DKC 2, Int. Superstar Soccer, Starwing, Batman Forever, Power Rangers, Mickey Mania. Alle boekjes en veel trucs. Winkelwaarde ƒ2000,-, vraagprijs ƒ775,-. Bas en Daan de Regt, Hoofdstraat 159, 2171 BB Sassenheim. Tel.0252-221013.

Te koop: SNES, incl. kabels en handl. + 2 controllers waarvan 1 Turbo Joypad (auto.fire + slowmotion). Incl. Scope (bazooka) + 6 in 1 spellen. Verder 7 andere spellen: Bomberman, Zelda, Sim City, Mario Allstars, F-Zero, MK en Smash tv. Spellen zijn in doos + boekjes. Alles in één koop ƒ300,-. Tel.078-6164524, Dordrecht.

Te koop: 3 SNES RPG's: Secret of Mana, Final Fantasy 3 (beide Amerikaans, zonder converter) en Secret of Evermore (PAL). Alleen alledrie samen voor ƒ300,-. Tel.073-5218069 (Bas, na 18.00 uur).

Gezocht: SNES RPG games, met name de Final Fantasie serie Final Fantasy 1/2/3/4/5, Secret of the Stars + eventueel andere RPG's. Tel.050-4041780.

Te koop: SNES + 2 controlpads + 8 spellen o.a. Asterix en Obelix, Brett Hull Hockey, Mickey Mania en Super Mario World. Alles met toebehoren en in een perfecte staat. Dit alles voor ƒ300,-. Tel.010-4750987. Vragen naar Mark.

Te koop: SNES + alle kabels + 1 joypad + 5 spellen (K.I. + Flashback + Super Mario Allstars + Super Turrican + Starwing + Pro Action Replay II) met codes, alles in één koop voor maar ƒ200,-. Vraag naar Erik van der Maal, Hermannistraat 14, 5503 CE Veldhoven. Tel.040-2536221.

Te koop: Game Boy (rood) in travel case + 2 games (K.I., MK 2) voor maar ƒ100,-. Alles is compleet en in zeer goede staat. Nog geen half jaar oud. Tel.053-4771449, Bastiaan.

Te koop voor SNES: DKC 1 ƒ75,-, DKC 2 ƒ90,-, DKC 3 ƒ125,-, MK 3 ƒ70,-, Starwing ƒ40,-, Super Mario Kart ƒ50,-, Aladdin ƒ40,-, Zelda ƒ40,-, Jurassic Park ƒ40,-, Super Tennis ƒ40,-, MK 2 ƒ40,-, Super Mario World ƒ20,-. Of alles voor ƒ610,- Tel.010-5215965, omg. Rotterdam. Vragen naar Mark, bellen vanaf 18.00 t/m 20.00 uur, elke dag behalve maandag en donderdag.

Te koop: SNES + 3 spellen; DKC 2, DKC 3, Super Mario World. Alles bij elkaar voor ƒ300,-. Tel.024-6770119 of 024-6774993, vraag naar Anudiep.

Te koop: SNES + 2 controllers + Secret of Mana (USA met converter) + Olympic Summer Games voor ƒ200,-. Spellen ook los verkrijgbaar. Secret of Mana ƒ50,-, OSG ƒ60,-. Tel.0486461696, vraag naar Ralf.

Te koop: SNES + 2 joypads + Super Mario World + K.I. + Pilotwings voor ƒ165,-. Tel.0346-569310.

Te koop: NES + 2 controllers en 17 spellen, waaronder Bart Simpson, Ducktales, Godzilla en Super Mario 3. Alles compleet met handleidingen en doosjes. Prijs ƒ275,-. Tel.078-6918208.

Te koop: SNES + koffer, 3 joypads + 7 spellen t.w. Mickey Mania, Doom, Prince of Persia, Jurassic Park, Lemmings, Super Soccer, Scope 6+, Scope + tas. Alle spellen met doos + boekjes en in goede staat. Vaste prijs ƒ525,-. Tel.0345-577093.

Te koop: Spellen voor SNES: Donkey Kong 1 ƒ75,-, Donkey Kong 2 ƒ100,-, Donkey Kong 3 ƒ125,-. Tel.0345-577093.

Te koop: NES met 6 spellen (Mario 1,2 en 3, Chip en Dale, California Games en Duck Hunt). Met 2 controllers + pistool. Alles bij elkaar voor ƒ150,-. Tel.072-5898608 (Alexander).

Te koop: NES + 2 controlpads + opbergdoos + alle bedrading + game genie met codeboek + 5 spellen met boekjes, alles z.g.a.n. voor ƒ210,-. Tel.0348-419029. Erik-Thijs (Woerden).

Te koop: SNES + 2 controllers + 6 spellen (Flashback, DKC 1, Secret of Mana, Earthworm Jim 1, Superstar Soccer, Super MarioWorld 1) + Super Game Boy. In één koop voor ƒ450,-. Tel.040-2264395.

Te koop: SNES + 3 controllers en 10 spellen o.a. DKC 1, Earthworm Jim, Animaniacs, Super Mario 1, All-Stars, Samurai Shodown, StreetRacer, Aladdin, Mr. Nutz, Starwing. Tel.070-3933911, vraag naar Remco. Prijs voor ƒ425,-.

Te koop: SNES met 7 spellen o.a. DKC, Super Soccer en meer! Vraagprijs ƒ350,-. Tel.0184-652459.

Te koop: SNES met 2 controle pads, 1 turbo, 9 spellen o.a. Ultimed MK3, NBA Jam TE, K.I., Legend. Prijs 8500 Bfr. Tel. België: 02-452-75-47 (Filip Roex).

Te koop: SNES met tien topspellen (FIFA '96, Syndicate, Lemmings, Dragonball Z2, Roadrunner, Sailormoon, Ranma 1/2, Gooftroop, Beavis & Butt-head, SF 2 Turbo), twee controllers (1 turbo controller) alle bedrading en programmeerbare joystick. Alles voor ƒ500,-. Tel.038-4659703, Zwolle (ik heb geen vervoer).

Te koop: SNES + 2 controllers + converter, Donkey Kong 1 t/m 3, K.I., Mario Kart, Earthworm Jim, Pitfall, Lagoon, Mario 1, MK 1 + codeboek. Prijs ƒ500,-. Tel.035-6215095, Frank.

Te koop: SNES met 10 spellen o.a. MK3, DKC 1 en 2, SSF2, Looney Toons Basketball, Jungle en Urban Strike, ook accessoires. Vraagprijs ƒ650,-, spellen ook los te koop. Tel.0514-603915.

Te koop: SNES met 19 spellen o.a. MK 3, Aladdin, Pitfall, Donkey Kong, James Bond Jr., Mario All Stars (3 in 1), Megaman X, IJshockey 3D, Another World, StarWars 1, 2 en 3 en nog meer leuke spelletjes plus 2 opbergbakken plus een super Game Boy en 2 extra turbo intelligent joypads. Alles voor maar ƒ600,-. Bel snel naar Marcel, ik kom brengen in Zuid Holland, RTM e.o., Den Haag, Breda, als het maar niet te ver is. Tel.010-4765582.

Te koop voor SNES: Goof Troop ƒ35,-, Jungle Book ƒ50,-. Tel.01804-22216, vraag naar Dennie.

Te ruil gezocht voor SNES: Breath of Fire 2, Mario RPG of Utopia tegen o.a. mijn Earthworm Jim, MK 2 of Actraiser 2. Eventueel 2 van mij tegen 1 van jouw. Ook over de post! Rotterdam, Tel.010-4827465, vraag naar Bas.

Te koop: SNES + 2 joypads en 9 spellen (o.a. K.I., Theme Park, Eek the Cat, Super Metroid) i.z.g.st. Vraagprijs ƒ600,-, Tel.0318-510382, Veenendaal (vragen naar Hans).

Te koop: SNES + 2 joypads + 1 super joypad + muis + game genie + 21 spellen incl. scope 6 in 1 en een opbergtas voor de spelletjes. Prijs ƒ800,-. Heb je interesse, bel.036-5332618. Vraag naar Wouter.

Te koop voor SNES: Super Mario Allstars, Goof Troop, Bubsy, Super Adventure Island en MK 1, ƒ50,- per stuk, Looney Tunes Basketball en MK 3 ƒ75,- per stuk. Super Mario World voor ƒ65,-. Super Game Boy ƒ70,-, Por Action Replay 2 ƒ70,- en Super Nintendo Scope + 6 spellen ƒ100,-. Tel.0118-615766, Marcel, Middelburg.

Te koop voor SNES: Another World, Jurassic Parc, Lost Vikings, Home Alone (USA), Desert Fighter en GP1 ƒ25,- per stuk. Alles in één koop ƒ125,-. Tel.0486-413348 (na 16.30 uur, geen vervoer).

Te koop: Game Boy + tas + licht/loep + gamelink + 6 spellen: Bart Simpson, Micro Machines 2, Blues Brothers, Hook, Elevator Action, World of Footbal. Tel.040-2571214.

Te koop gevraagd: U.S. Nintendo 64 met joystick, spel en converter en europees aansluit app. Hij moet Amerikaans zijn anders hoeft het niet en de computer moet in perfecte staat zijn. Prijs na nader overleg. Omg. Eindhoven (ik heb geen vervoer). Tel.040-2466869, Mohammed.

PC

Te koop: 386DX40, 4 Mb RAM, 80 Mb HD, 14'kleurenmonitor, toetsenb. + prog/spel voor ƒ450,-. Tel.0343-412505, Jan.

Te koop/te ruil: Mijn Pinball Contruction Kit geheel Nederlands tegen Destruction Derby, Screamer, Tomb Raider of een ander gaaf spel op CD-ROM. Te koop voor ƒ60,-. Ook te koop mijn Nascar Racing op CD-ROM voor ƒ25,- of ruilen tegen bovengenoemde spellen. Beide spellen compleet in doos met handleiding. Tel.0412-402304.

Te ruil voor CD-ROM: Mijn Megarace 2 tegen 1 van deze spellen: Tomb Raider, Rally Championship of The Need for Speed (SE). Tel.020-6312007, Amsterdam.

Te koop/te ruil voor PC CD-ROM: MK 3, Maddog 2, Full Throttle, Rise of the Robots, Terminal Velocity, alles incl. handleiding en doos. Voor welk spel of de prijs, worden we het wel eens. Tel.033-4805071, Rolf (Amersfoort).

powersales

Te koop: MAC spellen. Ik moet die oude spellen nu kwijt, dus: voor elk spel dat jij mij stuurt, krijg je er twee terug. Ik heb een heleboel spellen, dus er zitten er vast wel een paar bij die je leuk vindt. Ik doe alles gewoon over de post. Tel.0512-382605. Vraag naar Joeri.

Te ruil: C&C Covert Operations (CD-ROM) + Rise of the Robots (CD-ROM) tegen jouw Phantasmagoria 1 of 2. Tevens te koop/te ruil: De CD Magnamania (2 CD's) ƒ25,- + de videoband: Akira production report ƒ10,-. Samen ƒ30,- of ruilen tegen jouw Phantasmagoria 1 of 2. Tel.077-3661369, Grubbenvorst omg. Venlo, Rens (ik heb geen vervoer).

Te koop: Een Trust Sound Expert de Lux II soundblaster. Ondersteunend Windows soundsystem. Het is een stereo 12 bit geluidskaart. Ondersteunend CD-ROM. Met extra software voor Windows. Zo goed als nieuw voor maar ƒ69,-. Vraag naar Paul. Tel.0492-547430.

Te koop: Intel 486 DX 33 Mhz computer met 10 Mb RAM, Western Digital Caviar 82 Mb harde schijf, 1.44 Mb 3.5 inch diskettestation, 360 Kb 5.1 1/4 inch floppydrive, Trident 8900 SVGA kaart met 1 Mb geheugen, in minitower, Syncho SVGA kleurenmonitor 14 inch. Dos 6.22 en Windows 3.11 geïnstalleerd en eventueel diverse spelletjes. Tegen een kleine meerprijs een STAR NL-10 printer er bij met twee nieuwe linten. Werkend te zien. Prijs: tegen een aannemelijk bod. Dus: wie het eerst belt, wie het eerst maalt. Casper Ballemans Tel.0416-275683. Tevens te koop: een Intel 386 DX 33 Mhz moederbord met co-processor (dus met de snelheid van een 486) en 2 Mb Ram. Prijs n.o.t.k. Tevens ook vele nieuwe spellen te koop en te ruil. Gevraagd het spel Superski Pro op CD-ROM.

Te koop: PC 486 Dxz 66 Mhz VLB, 15 inch SVGA, 1 Mb, 420 Mb Harddisk, 8 Mb RAM, 4x speed CD-ROM, Creative Labs 16 bit soundblaster, 80 W boxen, Dos/Windows, muis. Tel.0182-386682, Maurice. Prijs ƒ1600,-.

Te koop/te ruil: Expect no Mercy, Drug Wars, Earthworm Jim 1 en 2, MK 3, Toshinden, WUF en Abuse. Ruilen tegen: StreetRacer, Ultimate MK, SF II Turbo, Phantasmagoria of andere toffe spellen. Tel.0113-622460, na 18.00 uur, vragen naar Marco.

Te koop: PC CD-ROM spel Shannara, 1x gebruikt, originele versie. Prijs ƒ35,-, Stephan, Tel.0492-514120.

Te koop: PC Compaq Pressario, 486 DX2, 50 Mhz, 8 Mb Int., 1 Mb SVGA krt., 220 Mb HD, SVGA Mon., 6 speed CD-ROM, SB 16, boxen, muis, mat, toetsenbord. Al veel software en spellen o.a. C&C, Striker '96 op de HD geïnstalleerd. Prijs ƒ1200,-. Tel.040-2453113, Eric.

Gevraagd: Wie heeft voor mij de PC spellen: Alien Legacy, Colonization en Outpost op 3.5' diskettes? Ik ben bereid ervoor te betalen. Tel.0228-562687 (Derk). Omg. Enkhuizen.

Te koop gevraagd(of te ruil): Police Quest Death Angel (VGA versie) of te ruilen tegen het spel Z of Ceasar 2 voor de PC. Tel.020-6258024, Amsterdam, vragen naar Jan Dijkstra.

Te koop: 4x 4 Mb RAM intern geheugen 72 pins. 4 maanden oud. Vraagprijs per stuk ƒ35,-. Samen ƒ125,-. Tel.030-2936761 (na 19.00 uur) of 06-53951150.

Te koop: Pentium 100, 32 Mb EDO, 1,1 GB HD, 4x speed Hitachi CD-ROM, 2 Mb video kaart, 16-bit geluidskaart, SVGA 14' monitor, win 95 keyboard, muis, speakers. Software: Magnaram 97 (32 Mb-45 MB EDO), win 95, Ms Office Pro (Winkelwaarde ƒ699,-), Norton Utilities/Antivirus/Navigator (ƒ450,-) + 3 nieuwe spellen. Totaal ƒ2.900,-. Tel.030-2936761 (na 19.00 uur) of 06-53951150.

Te koop: Originele CD-ROM's : FS 6.0, Warwind, Wages of War, Warcraft 2, Red Alert, Swat, Warhammer en nog enkele oudere spellen. Alles 100% OK vanaf ƒ25,-. Ceelen Vincent, Houtstraat 59, B-3800 St-Truiden, België of Vincent.Ceelen@ping.BE.

Te koop aangeboden op CD-ROM: Settlers 2 voor ƒ35,-, Earthworm Jim 1 + 2 voor ƒ25,-, Thunder in Paradise voor ƒ30,-, Whitchaven voor ƒ30,-, Estatica voor ƒ20,-, Ascendancy voor ƒ25,-, Star Trek 'Deep Space' voor ƒ30,-, This means War voor ƒ35,-, Dune 1 voor ƒ20,-, Battle Bugs voor ƒ25,-, Dr. Radiaki voor ƒ25,-, Retribution voor ƒ30,-, Hi-Octane voor ƒ25,-, Reunion voor ƒ30,-. Tel.023-5848357, Bennebroek (na 19.00 uur en geen vervoer).

Te ruil voor de PC: Duke Nukem 3D, Kingdom Of Magic, Rayman, Kings Quest 6 tegen jouw: MK 3 of Gabriel Night 2. Tel. 073-5214183. Jasper.

Te koop op CD-ROM: Vele goede spellen o.a. Grand Prix II, Quake, C&C, Z, Mech Warrior 2, Tomb Raider (allemaal met handleiding en doos) of RUILEN tegen jouw: Virtua Fighter PC, Crusader:'No Regret', Time Gate of andere goede games. Tel.09/226.09.58 België, Gent. Vraag naar Kris (Ik kan eventueel spellen opsturen naar Nederland).

Te koop: Soundblaster Pro van Creative Labs (spotprijs overeen te komen). Tel.09/226.09.58 België, Gent, vraag naar Kris (transport is geen probleem).

Te koop gevraagd: 6 tot 8 speed CD-ROM met geluidskaart. Prijs nader overeen te komen. Jochanan, Tel.0113-221833.

Te koop voor de PC: FIFA '97, Screamer 2, Red Alert, Deadlock, Wetlands en Larry 7. Per stuk ƒ60,-. Bellen tussen 18.00 en 19.00. Vraag naar Mark. Tel.0318-512181.

Gevraagd: Wie heeft voor mij The Police Quest Collection? Alleen ruilen. Ik wil ruilen tegen Full Throttle, Space Quest 6, Syndicate Plus, Quarantine 2, Alone in the Dark 2, Seawolf, Kings Quest Collection (incl. Kings Quest 7) en Magic Carpet plus. Alleen ruilen met volledige handleiding en doos. Tel.0115-694880 (Luuk).

Te koop: Ik heb (oude) addo stuurprogramma's, Superlogo windows van ƒ100,- voor ƒ70,- incl. boek, Superlogo windows deel 2 van ƒ30,- voor ƒ20,- incl. boek, Meer windows voor kinderen van ƒ30,- voor ƒ15,-, incl. boek, Kidcad van ƒ85,- voor ƒ65,-, sneldisk van ƒ25,- voor ƒ15,-. Spelletjes: Command & Conquer van ƒ75,- voor ƒ50,-, Command & Conquer boek van ƒ40,- voor ƒ25,-, The Journeyman Project Turbo van ƒ30,- voor ƒ20,-. Best of the select CD's; Deel 1 van ƒ15,- voor ƒ10,-, Deel 2 van ƒ15,- voor ƒ10,-, Deel 6 van ƒ15,- voor ƒ10,-. Andere CD's; Supergames 10 van ƒ15,- voor ƒ10,-, CD-ROM Games 12 van ƒ20,- voor ƒ10,-, Vizible CD-ROM's 4 stuks voor ƒ10,-. De Dixons CD 5 van ƒ30,- voor ƒ15,-. Bellen na 16.00 uur (niet op maandag) Tel.070-5177433. Vragen naar Christophe.

Gevraagd: Wie heeft voor mij het spel Secret Mission? Als je het spel hebt, bel mij dan! Tel.0345-520179. Vraag naar Daniël.

Te koop voor de PC: Spellen; Bug ƒ55,-, Big Red Racing ƒ50,-, NBA Live '95 ƒ40,-, Screamer ƒ25,-, Dark Forces ƒ25,-, Legend of Kyrandia 3 ƒ40,-, Descent ƒ20,-, Power Drive ƒ20,-, Cyclemania ƒ25,-, Euro'96 ƒ50,-, Megarace ƒ20,-, Space Quest 4 ƒ15,-, King's Quest 7 ƒ30,-, Voyeur ƒ20,-, Flight Simulator 5.1 ƒ35,-, Critical Path ƒ15,-, 7th Guest ƒ20,-, Rebel Assault, of alles voor ƒ350,-. Tel.010-5215965, tussen 18.00 en 20.00 uur, niet op maandag en donderdag. Vraag naar Mark.

Te koop: Originele CD-ROM's (MD= met doos). Alone in the Dark 1 t/m 3 (MD), in één koop ƒ50,-, Time Commando ƒ55,- (MD), C&C + Covert Operations + Tac. Operations, in één koop ƒ75,-, Descent 2 (MD) ƒ25,-, Maddog 2 ƒ10,-, FX-Fighter ƒ10,-, Expect no Mercy (MD) ƒ25,-, Syndicate (MD) ƒ20,-, Alien Odyssey (MD) ƒ40,-, Game Power (demo's) ƒ7,50, Elf (diskettes, MD) ƒ10,-. Tel.030-2293342, Bilthoven. Vraag naar Jorn (Niet over de post).

Te koop voor PC CD-ROM: Music Maker, Torins Passage, Knights Chase, Abuse, Navy Strike, Albion, Quest for Glory Autology, Bermuda Syndrome, Hind. Alles in één koop voor ƒ170,- of los. Eigen vervoer regelen naar Middelburg. Tel.0118-633518 (Gijsbert).

Te koop/te ruil CD-ROM: Het spel Thunder in Paradise, in originele doos interactive met Terry 'Hulk' Hogan op 2 CD-ROM's. Winkelprijs ƒ80,-, nu voor ƒ40,-. Of ruilen tegen: Sonic the Hedgehog of andere leuke spelletjes op CD-ROM. Tel.0548-611786, Nijverdal.

Te koop gevraagd: The Settlers II, SimCity 2000, Rayman, The 7th Guest, voor de PC CD-ROM. We worden het wel eens over de prijs. Tel.0113-572410 (vragen naar Chris), na 15.30 uur.

Te koop op CD-ROM: Back to Baghdad ƒ75,-, F1 GP2 ƒ50,-, C&C + covert operations + toolkit ƒ75,-, The Need for Speed ƒ50,-, Flightsimulator 5.1 ƒ30,-, Transport Tycoon DeLuxe ƒ30,-. Tel.0341-422619.

Te koop/te ruil gevraagd voor de PC: Colonization of Larry 3 of 4. Tegen vele andere spellen. Tel.058-2801633. Vraag naar Jasper Ceelen!

Te koop gevraagd op CD-ROM: FIFA Soccer '96. Tel.0512-520117.

Te koop: 486 DX, 8 Mb Intern, 1e HD 200 Mb, 2e HD 540 Mb, VGA 1 Mb, geluidskaart, 4 speed CD-ROM, 14' monitor, boxen, muis. Vraagprijs ƒ1200,-. Tel.0172-491165 (Alphen a/d Rijn).

Te koop/te ruil: Op CD-ROM: F1GP2 ƒ65,-. Op diskette: Tycoon Transport Deluxe. Gezocht: NBA Jam TE, LBA, Actua Soccer. Op CD-ROM/disks te ruil of tegen betaling. Tel.0515-575835 (Steven).

Te koop: Afterlife ƒ40,- en Gender Wars ƒ40,-, allebei in goede staat (dozen, gebruiksaanwijzingen en CD's onbeschadigd) origineel op CD. Vraag naar Jeroen Tel.035-6031396.

Te koop voor CD-ROM: Need for Speed Special Edition ƒ80,-, USS Ticonderoga ƒ25,-, Micro Machines 2 ƒ25,-, EK'96 ƒ25,-, Reflux ƒ20,-, Locus ƒ20,-, Thunderscape ƒ25,-, Cyclemania ƒ25,-, Sim City ƒ20,-. Of alles in één koop ƒ215,-. Tel.010-4709046, Zuid Holland, zelf komen halen.

Te koop: 486 DX4, 100 Mhz, 8 Mb RAM, HD 815 Mb, 3,5 drive, 4x CD-ROM speler, 2 Mb grafische kaart, 16 bit stereo geluidskaart, 15' SVGA monitor, software, snelle machine. Prijs ƒ1250,-. Tel.073-5113909, Jan.

Te koop voor PC: Megarace 2 ƒ70,-, The 7th Guest ƒ20,-, C&C Covert Operations ƒ25,-, Creature Shock ƒ15,-. Of ruilen tegen: Masters of Orion 2, Tom Raider, Privateer 2. Tel.043-3215132 (Maastricht), vraag naar Jules. Ik heb geen vervoer.

Te ruil gevraagd voor de PC: Virtua Fighter, Road Rash, Phantasmagoria, Deadly Games, Tomb Raider, Time Commando of een ander leuk PC-spel tegen mijn Duke Nukem 3D, Jagged Alliance 1, Terminal Velocity, Pinball Fantasies Deluxe, Entomorph, Bioforge, The Ultimate Doom, Dark Forces of Primal Rage, alles op CD. Ik wil eventueel wat bijpassen. Tel.0521-513091, vraag naar Peter.

Te koop: De PC CD-ROM spellen; Kick Off 96, Uefa Euro 96 Engeland. Per spel ƒ35,-. Koop je ze allebei dan ƒ55,-. Compleet met doos en handleiding. Tel.0251-236207 (Beverwijk).

Te koop: Intel 486-DX4, 8 Mb RAM, 400 HD 4 speed CD-ROM, (S)VGA videokaart + monitor, soundblaster pro + 50 Watt Boxen, 3 knops muis, windows 95, DOS 7.00, C&C, Quake, Duke Nukem 3D en nog veel meer spellen en software. Prijs ƒ1500,-. Tel.0345-682365, na 5 uur.

Te koop: PC 486 SX 25 MHz, 16 Mb RAM, 256 Kb cache, 250 Mb HD, 3,5 diskdrive, 2 speed CD-ROM Soundblaster 2 + boxen, 14K4 ext. Modem, 1 Mb videokaart, 14' SVGA monitor, muis + mat, toetsenbord, GRAVIS joystick, Olivetti JP 150 printer, handleidingen, diverse CD-ROM games, alles voor ƒ950,-, moet gewoon weg! Tel.055-3669487 (Marcel).

Te koop gevraagd: 486 DX 66 of hoger + kleuren monitor (mini) tower. Mogelijk met CD-ROM/Soundcard. Tel.0348-473215 (Maarten).

Gevraagd: Wie heeft het spel NBA Live '96? Bel naar Remco, Tel.0514-602424.

Te ruil voor de PC: Warcraft 1, Worms, Doom 1, Doom 2, Shw. Rott, Heretic, Strife Shw en vele andere tegen Dune 1, Duke Nukem 3D, 7 Quest, Lost Eden, US Navy Fighters. Tel.038-3317797, Alex, Kampen.

Te ruil: Mijn Ridge Racer Revolution tegen jouw WipeOut 2097, Formula 1 of Destruction Derby 2. Ook te koop voor ƒ95,-. Tel.043-3436053, na 18.00 uur. Ik heb geen vervoer.

Te koop: PC 486/DX4/100 Mhz, 8 Mb, HD650Mb, 1 Mb video, 256 Kb cache, Sb 16 + 20 W boxen, z/w handscanner, orig. Win 95 + Win 95Plus + Dos 6.2, ext. Modem 14K4, Double Speed CD-ROM, Epson Inktjet Styles Z/W + Epson Inktjet Styles Color, 15 inch MPR2 Monitor, muis etc. Tel.0516-462021, na 18.00 uur (TEAB).

Te koop: The Need for Speed, MK 3, Destruction Derby, C&C, Flight Unlimited, Creature Shock, Quarantine, Primal Rage, Hexen, Pool Champion, Terminal Velocity, Tekwar, ROTT, MM2, Indycar 1/2 en vele andere! Prijs bespreekbaar. Of ruilen tegen: Duke Nukem 3D, Tomb Raider, Rally Championship, Area 51, Earthworm Jim 1/2, F1GP2, Crusader, Settlers 2 of andere toffe spellen. Tel/fax.0346-566783, Erik.

Te koop: Intel Inside Pentium 90 (tot 120 Mhz kloksnelheid), Creative Soundblaster 16 value Edition, Boxen met ingebouwde versterker, 16 Mb EDO RAM, SiS 6205 Moederbord met MPEG en 2 Mb PCI videokaart (voor SVGA met hoogste resolutie 1280 x 1024 voor 256 kleuren) 256 Kb Pipeline Burst, 4x CD-ROM speler, 540 Mb HD, 3,5 Diskettestation Windows '95 en DOS 6.22, 14' SVGA Monitor, Muis, Toetsenbord en keuze uit vele spellen, waaronder: Virtua Cop, Daytona USA, Tomb Raider, MK 3, FIFA '97, Sonic the Hedgehog, Rayman, Tekwar, Duke Nukem 3D, C&C;Red Alert, Batman Forever, Screamer en nog vele andere. Prijs ƒ1950,-. Tel.0165-303020 (Vraag naar Anton). Ik verkoop geen spellen los.

Te koop: 486 DX4-75, 16 Mb RAM, 850 Mb HDD, Gamepad, 16 bit Gel. Kaart, 120 Watt Boxen, W95 Keyboard, Muis+Mousepad, Mic. SVGA Beeld 15' + 256 Kb Cache, W95 + enkele games. Geïnstalleerd. Prijs ƒ1300,-. Tel.0345-577714.

Te koop: Normality ƒ50,-, Tekwar ƒ40,-, Crusader: No Remorse ƒ40,-, Megapak 4 (CD-ROM pakket met 10 spellen o.a. Dragon Lore, Space Ace en Panzer General) ƒ40,-, Wetlands ƒ30,-, Dark Forces ƒ20,-, Command & Conquer ƒ40,- en Police Quest 4 (niet SWAT!) ƒ30,-. Alles in één koop ƒ280,- (incl. verzendkosten). Alle spellen zijn op CD-ROM, prijzen zonder verzendkosten. Ik ben bereid om de helft van de verzendkosten te betalen. Tel.0594-515003, Douwe.

Te koop/te ruil op disks: ROTT, Doom 2, WG, Hexen, TekWar, MM2SE, SC2000, Sam & Max, Dune 2, Nascar. Op CD: The Need for Speed, Flight Unlimited, Primal Rage, Entomorph, MK3, GNB4, Destruction Derby, C&C, Megarace, Terminal Velocity, Corridor 7, Pool Champion. En meer op disk en CD! Tel/fax.0346-566783, Erik.

Te koop: GP2, FIFA '96 & '97, Lost Eden, Bedlam, Quake, Settlers 2, Duke Nukem 3D, MK 3, Red Alert en vele, vele anderen. Tel.0341-361316, Aaltwin.

Te koop: CD-ROM spel 'Rally', prijs ƒ30,-. Tel.0182-611145.

SEGA

Gevraagd: Ik zoek Batman Forever voor de MegaDrive. Tel.035-6932427, Bussum, Jorard Andringa.

Te ruil: Mijn MegaDrive spellen o.a. Streets of Rage 2 en 3, Dynamite Duke en James Pond 2 ruilen tegen Jurassic Park Rampage Edition, Tiny Toons Acme Allstars, Virtua Fighter 1 of 2 of Samurai Shodown 2. Tel.010-4622554, Rotterdam, geen vervoer, vraag naar Michael.

Te koop: MegaDrive II + 2 controlpads met 14 spellen o.a. Theme Park, NBA TE, Zool, Aero the Acrobat, TJ en Earl 2 enz. Alles met doosje en boekje. Prijs ƒ500,-. Game Gear + 5 spellen en tasje en adapter o.a. Donald Duck, Wimbledon enz. Prijs ƒ275,-. Tel.0228-562503.

Te koop: Saturn met 2 joypads, stuur en 17 spellen o.a. Sega Rally, Wipe-Out, VF 2, Daytona Championship Circuit, Virtua Cop met gun en nog veel meer. Alles voor ƒ1500,-. Tel.0497-383793.

Te koop voor Saturn: Mysteria ƒ70,-, Virtua Fighter ƒ40,-, Defcon 5 ƒ70,-, Panzer Dragoon 2 ƒ80,-, Gungriffon ƒ70,-, Ironman X-O manowar ƒ80,-. Tel.040-2512022 (Marlo).

Te koop: Saturn (USA) met 8 spellen. Virtua Cop incl. gun, Tomb Raider, Nights incl. analoge controller, Sega Rally, Virtua Fighter 2 e.a. met converter en RGB scart aansluiting ƒ1075,-. Tel.0167-502277.

Te koop: MegaDrive II + 2 controlpads en 9 leuke spellen zoals Road Rash 2, FIFA Soccer '96, Dick Tracy, Streets of Rage enz. Prijs ƒ250,-. Interesse? Tel.010-4293765.

Te koop gevraagd: Voor de MegaDrive (16 bit), MK 2. Graag met hoesje en boekje. Je moet in de buurt wonen, ik heb bijna nooit vervoer. Yoeri. Tel.0228-592567, Andijk.

Te koop voor Saturn: Virtua Fighter Remix incl. doos, handleiding en CG Portrait Collection (CD met plaatjes van V.F.). Normaal ƒ99,-, nu slechts ƒ59,-. Tel.0517-396098 (liefst omg. Leeuwarden).

Te koop: Saturn met 2 joypads, import kaart en rf-kabel + de spellen: Ultimate MK 3, Virtua Fighter 2, Blazing Dragons, alles in doos + boekjes. Vraagprijs ƒ600,-. Tel.0294-411373, vraag naar Jeroen, na 20.00 uur.

Te koop: MegaDrive II + 3 spellen o.a. MK 1, Virtua Racing. Er zitten 2 controlsticks bij en een Mega controlstick, alles in goede staat en alles zit nog in doos. Bij de MegaDrive zit nog een handleidingsboek. Over de prijs worden we het wel eens. (Hoogste bod geldt). Tel.0299-621675 (geen vervoer). Vraag naar Angelo.

Te koop: MegaDrive II + Mega CD + heleboel controllers + alle kabels, handleiding en garantie. 37 spellen waaronder Ultimate MK, Ground Zero Texas. Tel.010-4388825, Ronnie.

Te koop: MegaDrive II met drie 6 en één 3 knoppen joypad en één 3 knoppen joystick + 2 verlengsnoeren. Een game genie en 13 spellen o.a. StreetRacer, Urban Strike, Earthworm Jim, Sonic 1, 2, 3 en Sonic en Knuckles, Rock 'n Roll Racing, Ristar. Alle spellen hebben een doos. Alles voor ƒ250,-. Tel.078-6101812, Zwijndrecht.

Te koop: MegaDrive met 2 joypads, arcade powerstick II en 12 spellen + mega CD met 6 spellen + 32x met 3 spellen. Alles compleet met duidelijke gebruiksaanwijzingen. Vraagprijs ƒ800,-. Tel.045-5456952 (Kerkrade).

Te koop: Saturn 2 maanden oud incl. 2 joypads en 3 spellen. Alles in doos met beschrijving. Nieuwprijs ƒ900,-, vraagprijs ƒ600,-. Tel.045-5720444.

Te koop: MegaDrive met 11 spellen, 2 joypads (allebei 6 knops), spellen in goede staat + een pro action replay (met boekjes). Prijs ƒ499,-. Stefan Post, Leeuwarden, bellen 's morgens en 's avonds. Tel.058-2800040. (Geen vervoer.)

Te koop: MegaDrive met 9 spellen o.a. Sonic 3, Sonic & Knuckles, Taz-Mania incl. 32X met de spellen Virtua Racing DeLuxe en Motocross, Mega CD 1 incl. 12 spellen o.a. Night Trap, Wonderdog, Cobra Command, Silpheed, met 2 6-knops joypads, 1 turbo joypad, 1 arcade power stick, alle handleidingen, doosjes en snoeren. Winkelwaarde ƒ4500,-- nu alles in 1 koop ƒ1499,-. Tel.0342-442436 (vragen naar Jos en na 18.00).

Gevraagd: Videokaart (MPEG 2 module) voor de Sega Saturn, liefst met doos en handleiding. Tel.0342-442436 (vragen naar Jos en na 18.00 uur).

Te koop: Saturn + 2 controllers + racestuur + 11 spellen (o.a. Virtua Cop 1 + 2 + gun, sega Rally, Need 4 Speed, Virtua Fighter 2, Tomb Raider) alles i.z.g.s. ƒ1200,-. Tel.0347-377768, Vianen.

Te koop aangeboden: Sega Game Gear met een draagtas, 4 spellen: Sonic en Mickey Mouse 1 + 2 en Columns. Winkelprijs ± ƒ575,-. Nu bij mij ± ƒ300,-/275,-. Spellen los ƒ75,-. Tel.058-2801633. Vraag naar Jasper Ceelen!

Te koop voor Saturn: Pro Action Replay; adapter + extra memory + cheats in 1 cartridge. ƒ105,-. Te koop voor MegaDrive: Ballz ƒ65,-, Ren & Stimpy (Stimpy's invention) ƒ65,-, Menacer + toebehoren + 6 in 1 games + Terminator 2 ƒ70,-. Prijzen incl. verzendkosten. Tel.0594-515944, Rinke. Leek, nabij Groningen.

Te koop voor MegaDrive: MK 2, Eternal Champions, SF 2 SCE, Shaq Fu, Streets of Rage 2. Prijs ƒ40,- per stuk. Tel.030-2293342, Bilthoven. Vraag naar Jorn.

Te koop: MegaDrive + 2 joypads (2 3-knops) + 4 spellen (Sonic 1, Sonic 2, Sonic & Knuckles en Bubsy 2). Alle spellen met boekje en doosje (+ veel codes). Alles in 1 koop voor ƒ200,-. Tel.0513-541736, Wieger (Oudehorne Frl.)

Te koop: MegaDrive II (alles compleet en 3 maanden oud) + 2 joypads (1 met 6-knoppen) + joystick + 5 spellen (Sonic 2, Street of Rage 2, Dragon: The Bruce Lee Story, Brutal en Robocop vs Terminator) en alle spellen zijn compleet. Alles bij elkaar voor maar ƒ250,-. Tel.0299-471267, bellen na 18.00 uur.

Te koop: MegaDrive met 6-knops controlpads en met 12 spellen (MK 1 & 2, Sonic 1, 2 en Sonic Spinball, Mickey Mania, DD Maui Mallard, Theme Park, NHLPA Hockey '93, SF2 SCE, Alien 3 en Tiny Toon Allstars). Prijs ƒ300,-. Als je binnen 2 weken reageert en koopt krijg je 2 rc joypads GRATIS! Tel.020-6238138, Amsterdam (vraag naar Eelke).

Te koop: Saturn + 3 controllers, Nights, Sega Rally, The Need for Speed, Daytona USA en een Action Replay met ingebouwde converter en extra memory. De Saturn of de spellen zijn ook los te koop. De prijs is bespreekbaar. Tel. 0315-329413 (Martijn).

Te koop: Saturn + 2 controllers + 10 spellen (V.C. + gun, VF2, Rally) + alle toebehoren ƒ700,- (+ MegaDrive + spellen voor ƒ800,-). Tel.0318-517733, na 18.00 uur.

Te koop: MegaDrive, 2 joypads, converter (USA,JAP), action replay, SF 2 S.C.E. (USA), FIFA Soccer, FIFA 95, World Trophy Soccer, Streets of Rage 2, Quackshot, Lemmings, Fatal Fury, Jurassic Park 2 Crude Dudes, Sonic, Mega Games 1 (3 spellen). Alles voor ƒ200,-. Moet gewoon weg! Tel.055-3669487 (Marcel).

Te koop voor de Saturn: Tom Raider ƒ95,-, paar maanden oud. Of ruilen tegen: Worldwide Soccer '97, Nights, Panzer Dragon 2, Athlete Kings, Bug Too of tegen een Game Gear met TV-Tuner + min. 2 spellen. Tel.0594-516576, Laurens, Leek/Groningen. Per post mogelijk.

Te koop: Saturn (Amerikaanse versie, dus 20% sneller en geen zwarte balken) met Virtua Fighter, Demo Disc, Scart kabel, Adaptor, handleiding en doos. Prijs ƒ450,- (bon aanwezig). Stuur een email naar Euroglas@worldonline.nl of bel liever Tel.015-2567435.

Te koop: Spellen voor MegaDrive: SF 2 ƒ40,-, Lion King ƒ60,-, Hyperstone Turtles ƒ40,-, met boekjes. Tel.0412-455690, ook per post, Jurgen.

Te koop: MegaDrive II + 3 joysticks (2-3, 1-6) + Game Genie met codeboek + 12 spellen o.a. MK 3, FIFA Soccer, NHL, Street of Rage 3. Z.g.a.n. Tel.040-2571214.

Te koop/te ruil: Sega Saturn spellen VF Kids, The Horde, Shining Wisdom voor maar ƒ40,- per stuk, of 1 van deze spellen ruil ik tegen een RF kabel voor de Sega Saturn. De spellen hebben allemaal een boekje erbij zitten. Tel.0346-213472. Maartensdijk.

Te koop voor MegaDrive: Teqniche Joystick ƒ25,-, Comix Zone ƒ50,-, Clay Fighter ƒ30,-, Rolling Thunder 2 ƒ20,-, Earthworm Jim 2 ƒ50,-, Sonic the Hedgehog (zonder boekje) ƒ15,-, Vectorman ƒ50,-, Street Fighter 2 S.C.E. ƒ25,-, Micro Machines '96 ƒ60,-, Menacer Scope set (cassette + gun) ƒ40,-, Toughman Contest (32X) ƒ50,-, Doom (32X)ƒ50,-, Virtua Racing Deluxe (32X) ƒ50,-, Sega Mega-Drive 32X Add-On ƒ150,-. Alles in goede staat met boekjes en doosje (behalve Joystick, Menacer en 32X zonder doos en handleiding). Tel.050-3012604 (vraag naar Rob).

Te koop: MegaDrive II + 2 controllers + 8 spellen o.a. Mickey Mania, FIFA Soccer en Hook. In goede staat. Prijs ƒ275,-. Tel.058-2562681.

PLAYSTATION

Te koop voor PlayStation: Tomb Raider ƒ100,-. Tel.015-2567490, vraag naar Christian.

Te koop: PlayStation + spel naar keuze + 2 memorycards + 2 controlpads ƒ450,-. Spellen: Casper ƒ75,-, Resident Evil ƒ75,-, Alien Trilogy ƒ60,-, WipeOut ƒ50,-, WipeOut 2097 ƒ75,-, Tekken 2 ƒ75,-, MK3 ƒ70,-, Krazy Ivan ƒ50,- of alles samen voor ƒ900,- Semafoon:0032452584481, Tel.003211802507.

Te koop/te ruil: De spellen Tekken ƒ75,- en Ridge Racer Revolution ƒ95,- of samen voor ƒ145,-. Eventueel ruilen tegen andere spellen. Beide spellen als nieuw en geheel compleet. Tel.013-5331536 (omg. Tilburg). Ook per post.

Te ruil voor PlayStation: Doom, Formula 1, Tunnel B1, Gex, Cyberspeed en Need for Speed tegen jouw Total NBA'96, Burning Road, Motortoon GP 2, StreetRacer, Die Hard Trilogy, Time Commando, Crash Bandicoot of Tomb Raider. Tel.0522-262538 (Jan Jaap).

Te koop: Defcon 5 ƒ50,-, FIFA '96 ƒ55,-, Power Soccer ƒ70,-, Toshinden 2 ƒ70,-, 3D Lemmings ƒ70,-, D Derby ƒ75,-, Tunnel B1 ƒ90,-, Tomb Raider ƒ100,-. Alles samen voor ƒ525,-. Tel.015-2840747 (Delft).

Te koop: spellen f50,- per stuk zoals Souledge, Command & Conquer, Tomb Raider, Megaman 8 enz. Bel na 17.00 uur, Tel.040-2124517, vraag naar Martien.

Gevraagd: Wie heeft er voor mij alle of enkele demo CD's voor de Play-Station (behalve demo 1)? Ik geef f5,- per demo CD. Bel.0165-532029. Liefst omg. Roosendaal.

Te koop: Actua Soccer, Bust a Move 2 en NBA Jam T.E. Bij elk spel krijg je een gratis demo. Tevens te koop een RF-kabel. Spellen f60,- per stuk of alle drie voor f150,-, RF-kabel voor f25,-. Tel.0416-343127, Erik.

Te koop: PlayStation + accessoires, Die Hard Trilogy f80,-, Formule 1 f75,-, Int. Track and Field (Atletiek) f75,-, FIFA '96 f65,-, Ridge Racer f50,-, Actua Soccer (copy) f20,-. Stuur + pedalen + versnellingspookje f125,-, originele joypad f35,-. Memorykaart (15 bloks) f35,-. Tel.070-3601347 of e-mail: nhart@inte.NL.net.

Gevraagd: Ik zoek een PlayStation met 2 joypads en een memorycard + 2 spellen het liefst Tekken 2 en Crash Bandicoot. Tel.0181-216736 (Rozenburg ZH).

Te ruil gevraagd voor PlayStation: Time Commando, Lomax, Final Fantasy, Pinball the Web, Die Hard Trilogy, Cheesy, Pandemonium, Casper enz., geen vechtspellen. Als mijn antwoordapparaat aanstaat a.u.b. inspreken, ik bel terug! Remco. Tel.0527-617818.

Te koop voor PlayStation: Tekken 2 f100,- (2000 bfr.), Resident Evil f90,- (1800 bfr.), Ridge Racer Revolution f75,- (1500 bfr), Toshinden 2 f75,- (1500 bfr), WipeOut f50,- (1000 bfr.). Niet te ruil. Alles in zeer goede staat! Tel.052-446134 (Belgie).

Te koop/te ruil: Resident Evil voor f80,-, Twisted Metal voor f50,-. Ik zou ze graag ruilen tegen Tomb Raider, Crash Bandicoot, Agile Warrior of een ander tof vliegspel), Pandemonium en andere toffe spellen. Tel.013-5286890, vraag naar John.

Te koop: PlayStation + 2 joypads, 2 memorycards, 6 spellen (Adidas Power Soccer, Tekken 2, Crash Bandicoot, FIFA '97, Extreme Games, Command & Conquer) en 4 demo cd's f1000,-. Tel.0345-613312, Wouter.

Te koop: PlayStation met 2 joypads, 1 memorycard, R.G.B. kabel en 4 spellen, Formule 1, Crash Bandicoot, Earthworm Jim 2, Firo and Clawd. Prijs f650,-. Tel.0345-611673.

Te koop: PlayStation incl. 1 controller, memory card, 3 demo cd's, 7 spellen o.a. Crash Bandicoot, Formula 1, Adidas Power Soccer, etc.) en de Benelux PS magazines 1 t/m 4. Alles incl. gebruiksaanwijzingen, z.g.a.n. Prijs f1000,-. Tel.0592-355899 (Assen).

Te koop: PlayStation + 2 controllers + de kabels + Tekken 2, Soviet Strike, Die Hard Trilogy voor f600,- z.g.a.n. (maanden oud). Tel.024-6222898, Wederasselt.

Te koop: PlayStation + 2 demo cd's en 8 spellen (o.a. Formule 1, Tekken 2, Wing Commander 3). Prijs f700,-, bel na 18.00 Tel.020-6123035 (vraag naar Nelis).

Te koop voor PlayStation: Street Fighter Alpha f69,-, Loaded f59,-, Road Rash f69,-. Of te ruil voor: Re-Loaded, StreetRacer, SF Alpha 2. Tel.030-2438788. Ook per post.

Te koop: WipeOut 2097, net nieuw f99,-, WipeOut f55,-, Warhawk f55,-, Johnny Bazookatone f55,-. Alles PAL! 1 controller f45,-. Official UK PlayStation magazine nummers 4 t/m 14 incl. demo's. Per stuk f10,-. Allemaal voor f90,-. Tel.020-6432238, Amstelveen (vanaf 4 uur namiddag).

Te koop voor PlayStation: Adidas Power Soccer f90,-, Fade to Black f80,-, FIFA 97 f90,-, Crah Bandicoot f90,-, Command & Conquer f 90,-. Sampras Extreme Tennis f80,-, FIFA Soccer 96 f50,-, Total NBA 96 f80,-. Alles met boekje en doosje. Tel.0345-613312, Wouter.

Te koop: PlayStation + 2 joypads + memorycard + aansl. App. + demo 1, 13, 14 + spellen: Loaded, Destruction Derby, Die Hard Trilogy, Resident Evil, Ridge Racer Revolution + stuur met pedalen.... Prijs f1100,- Tel.0516-462021, na 18.00 uur.

DIVERSEN

Te koop/te ruil: CD-i speler met Digital Video Cartridge + 5 spellen, waaronder Burn Cycle + vele demo's + 2 overige cd-i's waaronder de Philips Encyclopedie. Nieuw f1700,-. Nu f625,- (eventueel vervoer). Tel.0493-315799.

Gezocht: Voor Amiga 500; Italien Manager. Tel.015-2840747 (Delft).

Te koop/te ruil: PlayStation + memory card, 2 controllers, 2 spellen (Total NBA'96 en Formula 1) en 2 demo CD's, RF- en Scart kabel. Gekocht op 09-09-'96, dus nog in zeer goede staat. Ruilen tegen een Saturn + 2 controllers met minimaal 2 leuke spellen (waaronder 1 VF2, Daytona USA, Sega Rally of Virtua Cop moet zijn). Of kopen voor 750,-. Tel.0115-630808, Terneuzen.

Te koop: Sega Saturn + 2 originele controllers, RF en Scart kabel, 2 spellen (Sega Rally en FIFA Soccer '96). Ongeveer 1 maand oud, prijs f625,-, of ruilen tegen een Sony PlayStation met 2 controllers en 2 spellen. Tel.026-3342715, Michiel, Doorwerth.

Te koop: SNES + 2 controllers + 12 spellen (o.a. Sim City, SMW 1, Eek the Cat, F-Zero, Stargate, Stunt Race FX, Vortex FX, Micro Machines en meer) + universele converter. Prijs f500,-. Tevens te koop gevraagd: Sega Mega CD-spellen. Eventueel ruilen tegen Ecco(CD), Willy Beamish (CD), DJ Boy (MD) of Lemmings (MD). Tel.077-3522880, Venlo. Geen vervoer.

Gevraagd: Game Boy, NES, SNES of Sega spelcomputer met of zonder spellen, tevens PC gevraagd. Tel.026-3514750, afstand geen bezwaar.

Te koop: SNES, 3 joypads (1 ervan is super), alle snoeren voor aansluiting en een doos voor de spellen in te doen. Converter voor Amerikaanse spellen en nog deze spellen: K.I. + CD, Super SF Turbo, MK 2, Super Bomberman 2, Smach TV, Cliffhanger, Pitfighter, Arcade spel Terminator 2, Rival Turf, Mario World. Alles is ± 1 jaar oud, SF zonder doosje en MK 2 en K.I. zonder boekje. Alles voor f650,-. Tel.0345-575309, vraag naar Patrick. Of eventueel ruilen voor Play-Station met minimaal 1 spel, geen demodisk en een joypad.

Te koop: Another World, Prince of Persia, Super Ghouls 'n Ghosts, Super Probotector, Super R-Type, Turtles in Time en Yoshi's Safari voor f25,- per stuk (alles voor f150,- met 2 gratis turbo-slowmotion pads en een koffer). Een Game Boy met Tetris, Zelda, hoofdtelefoon, game link cable, AC adaptor, tasje en 4 batterijen voor f149,-. Tel.0513432589 (na 18.00 uur). Vraag naar Jeltsen.

Te koop: CD-i speler 210/20 met MPEG-cartridge, controller en karaokeset + microfoon. Tel.045-4053571, Rolf.

Te koop: MegaDrive + Sonic 1 en 13 spellen (Mega games 1, Sonic 2-3, Sonic en Knuckles- 3D, Alien 3, SSF 2, Lost Vikings, Hard Drivin, Wolverine, Mickey Mania). Voor de prijs van f850,-! Spellen kosten los f50,-. De Sega met Sonic 1 f180,- en een game centre (soort kastje v.d. Mega-Drive). Ook te koop: NES met 5 spellen (Rad Gravity, Mega Man 2, Mario Bros 1+2+3) voor f150,-. Schrijven of bellen naar: Marvin v.d. Est, Russellaan 5, 6132 AS Sittard. Tel.046-4583681.

Te koop gevraagd: Atari Lynx + adapter + ongeveer 8/9 spellen. Interesse? Ik wil er f85,- voor geven. Tel.0346-569310.

Te ruil: Saturn + 5 spellen (Nights, SFA 1, VF2, Bug, Ultimate MK3), alles geheel met handleiding en doos. Te ruilen tegen een PlayStation met 2 spellen waaronder Resident Evil. Ook eventueel te koop voor f900,-. U kunt mij bereiken per Tel.023-5390768, Haarlem (Jeroen Sprokel).

Te koop: CD-i 210 + cartridge + joystick en draadloze afstandbediening + 9 spellen, encyclopedie en vele demo's. Tel.0499-475977.

POWER UNLIMITED

POWER UNLIMITED
is een uitgave van VNU Business Publications.

Postadres redaktie
POWER UNLIMITED
Postbus 9805, 1006 AM Amsterdam
E-mail: power@euronet.nl

Powerweb
HTTP://WWW.BPA.NL/POWERWEB

Redaktie
Edwin Ammerlaan (hoofdredacteur), Ed Wiggemans (eindredacteur), Bjørn Bruinsma, Bas le Clercq, Ben de Dood, Thomas Glas, Nancy Kamperveen, Kees de Koning, Michael Schaeffer, Laura ten Seldam, Richard Simon, Andreas Urhahn.

Redaktie-secretariaat
Hennie Fikke, 020-4875346.
Ma. t/m do. 9.00-14.00 uur

Vormgeving
EP&PP :Arend Bloemink (art-director), Erik van den Heuvel, Nella de Koster, Marie-José Reuwer, Casper Voortman, Anne Kik.

Illustraties
Angel & Ice TBH-Q, Aryton.

Aan dit nummer werkten mee
Ed Buiskool, Nanda Wijnands, Rob Mekken, Harry de Waard, Jan Hakkert en Dick Pater
Anne Roos Oosterbaan Marga Kanters.

Uitgever
Aart van der Want.

Marketing
Petra Entius, 020-4875471.

Advertentie-acquisitie en advertentie administratie
VNU Business Publications B.V.
Rinus van Arnhem, 020-4875436
Tom Wildenburg, 020-4875547.

International Advertising Sales Representation
VNU International Sales Groupe, + 44 171 316 9193
USA: Global Media, 1 415 306 0880

Abonnementsopgave
Voor abonnementsopgaven kunt u zich wenden tot: Power Unlimited Antwoordnummer 50300, 2000 VK Haarlem of bel: 023-5173524 (maandag t/m vrijdag van 9.00 tot 17.00 uur).
Bezorging: via Media Expresse of Media Post.

Abonnementsvoorwaarden
Het abonnementsgeld dient bij vooruitbetaling te worden voldaan. Voor de betaling daarvan ontvangt u een acceptgirokaart. Betaling door middel van automatische incasso is ook mogelijk. Abonnementen gelden tot wederopzegging en worden zonder tegenbericht automatisch verlengd. Het opzeggen van uw abonnement dient bij voorkeur schriftelijk te geschieden 6 weken voor afloop van het abonnement bij Media Expresse. Adreswijzigingen: Geef uw nieuwe adres drie weken voor verhuizing op aan Media Expresse of Media Post.

Abonnementsprijs
f 65,45 per 11 nummers (= f 5,95 per nummer).
België: 1430 BF. Prijswijzingen voorbehouden.

Woont u in België?
Wilt u zich in België abonneren op Power Unlimited, dan kunt u contact opnemen met Tijdschriften Uitgevers Maatschappij, Jan Blockxstraat 7, 2018 Antwerpen, telefoon 03/247.45.11
TUM klantenservice: 03 / 247.45.93

Wet op persoonsregistratie
Wij maken u erop attent dat wij enkele door u verstrekte gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer hebben opgenomen in ons gegevensbestand. Dit is aangemeld bij de registratiekamer te Rijswijk onder nummer P 0001113.

Losse nummers
Losse nummers zijn verkrijgbaar bij de kiosk, boek- of tijdschriftenhandel, supermarkten en warenhuizen.

Reeds verschenen nummers
Reeds verschenen nummers kunnen tot maximaal 6 maanden na de verschijningsdatum worden nabesteld door f 9,45 per nummer over te maken op giro 670500 t.n.v. Medianet, Haarlem onder vermelding van het gewenste nummer. Ook verkrijgbaar via Media Expresse.

Prepress Rijnders en van Driest, Nieuwegein

Druk Boekhoven-Bosch, Utrecht

NOTU VAK Aangesloten bij Notu

DE QWIFZ

DOOR

